TECHNO 2090

REGLER

MUTANT TECHNO 2090

REGELBOK

TECHNOBOK

GUNILLA JONSSON & MICHAEL PETERSEN
HUVUDKONSTRUKTÖR

ULF SCHYLDT & GUSTAV DELIN
TILLÄGGSMATERIAL

JOHAN ANGLEMARK
KONCEPT, UTVECKLING & REDIGERING

STEFAN THULIN
GRAFISK FORM & ORIGINAL

NILS GULLIKSSON & STEFAN THULIN
VAPENILLUSTRATIONER

PETER KÖHLER & NILS GULLIKSSON
ILLUSTRATIONER

THOMAS FEINER
OMSLAGSBILD

NILS GULLIKSSON
PRODUKTION

HERZOGS REPRO AB
REPRO

TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS 1990
TRYCK

DOKUMENT▸ INFO▸

TECHNO 2090 innehåller teknologiska föremål och kampanjmaterial till Mutant. Mer konkret innebär det livsmedel, kommunikationsutrustning, avlyssnings- och förfalskningsteknik, datorer, nöjesbeskrivningar, vardagsmiljöer, robotar, androider, replikanter, fordon, medicin, genteknik, vapen och rustningar. Detta häfte innehåller kampanjmaterial och en del föremål, det andra häftet innehåller kataloger över fordon, spionutrustning, vapen och rustningar. Sist i detta häfte finns en översiktstabell över alla vapen och rustningar. I boxen medföljer också fordonsformulär att kopieras, så att du kan hålla reda på rollpersonernas och SLPs fordon.
Äventyrsspel svarar gärna på skriftliga frågor som rör Mutant och Techno 2090. Ställ helst frågorna så att de kan besvaras med ja, nej eller en kort mening, och bifoga ett frankerat kuvert med ditt namn och din adress på. Eftersom vi har mycket att göra hinner vi tyvärr inte besvara frågor i telefon.

Skriv till:

TARGET GAMES AB
Redaktionen
Åsögatan 115
116 24 STOCKHOLM



TexBrand Foods Mattekniker.

LIVSMEDEL

Det sena 2000-talets matvanor varierar lika mycket som mängden elektronik och tillgången till ren luft och drickbart vatten. Grundregeln är: "Ju fattigare, desto mer syntetiskt". Överklassen skulle aldrig röra de massproducerade syntiproteinkakorna. De äter giftfritt odlade grönsaker och kött från glada grisar. Medelklassen äter visserligen proteinkakor och algnudlar som stapelföda, men kompletterar det med så mycket hemodlade grönsaker som möjligt. De fattigaste får nöja sig med det billiga syntetsortimentet. I slummen säljs maten i lösvikt, ur (ofta stulna) grossistförpackningar. I mer välbeställda områden ligger den i färgglada förpackningar.

Vi presenterar här syntetsortimentet från en av de större livsmedelskorporationerna, TexBrand Foods. Andra tillverkare har liknande utbud. Dessutom beskrivs några livsmedel som säljs utanför korporationerna.

ALGIESERIEN

En serie produkter tillverkade av odlade alger och plankton. Äts som basföda, som folk förr i världen åt ris eller potatis. Mycket kolhydratrikt och ofta berikat med vitaminer och mineraler. Finns i form av nudlar, gryn, pulver, bröd eller chips i alla möjliga färger och smaker. Kan ätas kokt eller okokt.

Pris: 2-5 ED/kg

ALGIEVODKA

Spritdryck bränd på den billigaste formen av algipulver. 40-60 volymprocent. Frän, lite bränd smak. Piffas ofta upp med olika syntetiska smakämnen och färgpulver.

Pris: 5 ED/liter

BEEFSLICE

Nötkött från de köttodlingar som den senaste gentekniken har möjliggjort. Köttet kommer inte från levande djur, utan från stora köttstycken på flera hundra kilon utan nervsystem som hålls vid liv i livsmedelsanläggningar. Köttstycket är en levande organism, framställd med generna från nötkreatur som bas, men det har inte mer medvetande än en amöba.

Fadd smak jämfört med riktigt kött, men betydligt bättre än soikött. Finns också ChickySlice (kyckling), LambSlice (lamm) och FishySlice (tonfiskliknande fisk).

Pris: 50-75 ED/kg

CHEESITASTE

Syntetisk ost. Ett gulvitt pulver med stark, lite unken smak. Används som krydda på allt för att dölja dålig smak.

Pris: 15 ED/kg

DASHI

En buljong på algextrakt och torkad fisk. Stapelföda bland fattiga i många städer.

Pris: 0,25 ED/liter

FETTBOLLAR

Små kulor av brosk, senor och fett som skurits bort från genetiskt undermåliga köttmassor och friterats i petro-oil. Protein- och energirika, men utan

övrigt näringsvärde. Serveras ofta tillsammans med sockersås och algie-ris från ohygieniska rullande matvagnar. För att dölja den minst sagt oaptitliga smaken häller man ofta rikliga mängder klägg eller CheesiTaste över maträtten.

Pris: 0,5 ED/fettboll.

GRÖNSAKSKONSERVER

Importeras från jordbruksenheter och mutantbyar runt staden. Frystorkas i fabriker i stadens utkanter. Innehåller undantagslöst väldiga mängder miljögifter och tungmetaller. I ansvarskännande städer är de ofta förbjudna och säljs bara svart.

Pris: 2-10 ED/kg

IKANBILI

Livsfarliga torkade små fiskar som innehåller mer tungmetall än protein. Grundingrediens i dashi. Säljs över hela världen.

Pris: 5-10 ED/kg

KLÄGG

En brunsvart sörja bestående av avskrap från frityr-karen för fettbollar, som kokats ihop och blandats med stora mängder starka kryddor. Med sin starka, smaklöksdödande smak används ofta klägg för att pacificera illasmakande mat av dem som inte tycker sig ha råd med CheesiTaste.

Pris: 3 ED/kg

LEVANDE FÖDA

Senaste modetrenden. Genetiskt designade djur utan centralt nervsystem serveras levande. Gästen får själv koka eller steka den sprattlande ödlan, fisken eller hundvalpen. Anses av många vara synnerligen vulgärt.

Pris: 20 ED/måltid

NUDELDASHI

Soppa på algnudlar och dashi. Säljs av gatuförsäljare ur stora grytor överallt i fattigkvarteren.

Pris: 15 eurocent för en tallrik

NUTRIMAX

Pulver av torkade alger och mikroorganismer som designats för att ge en perfekt sammansättning av vitaminer, mineraler, kolhydrat och protein. Löses upp i hett vatten till en intetsägande gråbrun sörja. Lätt sötaktig, kvalmig smak. Man kan leva gott hela livet på nutrimax, även om det knappast är någon njutning. Biståndsorganisationer i slummen delar ofta ut nutrimax istället för populärare och onyttigare livsmedel.

Pris: 10 ED/kg

PETRO-OIL

Matfett syntetiserat från petrokemiska restprodukter. Direkt ohälsosamt i större mängder, men praktiskt att steka och fritera i, särskilt i mindre nogräknade gatukök.

Pris: 2 ED/liter

PROTEINPOPS

Snacks som påminner om pop-corn. Tillverkas av syntetiskt protein som rostas i olja. Säljs med CheesiTaste och ketchup från gatustånd.

Pris: 10 eurocent/strut

SOIMAX

Ett helsyntetiskt proteinkoncentrat. Kan köpas i pulverform, som nudlar, pressat i kakor eller i form av soibiffar eller soigrytor. Kan formas till väldigt naturtrogna fisk- och köttimitationer. Finns i mängder av glada färger.

Pris: 25-50 ED/kg

SYNTBREW

Samlingsnamn för syntetiska alkoholsvaga drycker. Håller 2,5–4%. Finns i mängder av smaker, med is, med kolsyra, med bubblor, med geleormar i. Säljs i automater och av gatuförsäljare.

Pris: 0,5 ED/flaska

TOFUSYNT

Syntetiserad bönost. Säljs framför allt i Asien. Samma smak och konsistens som riktig bönost. Hög proteinhalt.

Pris: 15-30 ED/kg

VEGASERIEN

Syntetiserade grönsaker. Påminner bara avlägset om originalen. Säljs frystorkade och ska hettas upp i vatten så att de sväller upp. Grälla färger och en fadd, mjölig smak som tränger igenom. Något svampig konsistens.

Pris: 50 ED/kg i torkat skick

Dokument slut. . .

MEDIAUTRUSTNING

Mediaindustrin är stor. Hundratals kabeltevekanaler sänder nyheter dygnet runt i staden. Alla medborgare är skyldiga att ha en godkänd hemterminal så att de kan titta på nyheterna. De fattigaste struntar förstås i det, men många människor tittar på nyhetssändningarna flera gånger om dagen.

Nyhetssändningarna är osammanhängande och ger sällan några djupare förklaringar eller analyser. Det handlar om mord och misshandel, om skickliga inbrott och fallande börskurser, om kritiska luftföroreningshalter och sammanbrott i lokaltrafiken.

En handfull mediakarteller kontrollerar TV-sändningar och det mesta av datatrafiken i staden. De äger alla journalister och kan styra sändningarna. Vad som ska sändas avgörs av mutor och förhandlingar mellan korporationer som är rädda att förlora sitt rykte och mediabolag som vill få så höga tittarsiffror som möjligt. Frilansande journalister finns förstås, men de har svårt att få ut sina sändningar. Det förekommer att piratkanaler går in och sänder på mediakorporationernas kablar och frekvenser, men sådana mediapirater brukar inte bli långlivade. De slutar i Rehab eller neddrogade på något mentalsjukhus.

Avancerad mediautrustning är billig och lätt att komma över. Men det är som sagt mycket svårt att komma ut i etern med ett sändning. För det krävs kontakter inom kartellerna.

NANCURU HOLOVIDEO

En vanlig videokamera som lagrar holografiska, 3-dimensionella, bilder digitalt på en lagringskristall av samma typ som används i datorer. Inspelningen kan sedan spelas upp direkt från videokameran eller från vilken dator som helst. Det är lätt att redigera text och bilder från en holovideo. Materialet är därför fullständigt värdelöst som bevis för någonting. Det går att konstruera vad som helst i en studio så att det ser fullständigt naturtroget ut.

Holovideos finns från tändsticksstorlek upp till stora kameror som bärs på axeln. TV-reportrar har cyberinstallerade videokameror som sitter fast över ena ögat och halva huvudet. Kameran är kopplad med neuroninterface till reporterns hjärna, så att han direkt kan styra skärpa och bildbeskärning.

Holovideon drivs av ett energipack. Varje lagringskristall rymmer cirka 12 timmars inspelning.

Vikt	kamera typ NC 42:	3 kg
Kostnad	kamera:	100 ED
Kostnad	redigeringsutrustning:	200 ED

NANCURU HOLOKAMERA

I princip samma teknik som i en holovideo, men den tar fasta hologram istället för rörliga. Kameran har inbyggd optik från extrem tele till vidvinkel. Den kan köras helt automatiskt eller med manuell skärpeinställning. Har fotografen ett neuroninterface kan den kopplas direkt till hjärnan och styras genom synnervens intryck. Flera bilder kan direkt fogas samman till kollage, eller redigeras i kameran.

Holokameran är liten och behändig. Den drivs av ett energipack. En lagringskristall räcker till 10 000 bilder.

Vikt:	1,5 kg
Kostnad:	75 ED

NANCURU LJUDUPPTAGARE

Holovideon har ljudupptagning, men det finns också separat ljudupptagningsutrustning. Den består av en lagringskristall, en processor för digitalisering och en mikrofon. Dessa bandspelare är stora som en tändsticksask. De kan ta upp ljud från en omkrets på några tiotal meter. En vanlig lagringskristall kan lagra 150 timmars ljudupptagning. Den drivs av ett energipack.

Vikt:	0,1 kg
Kostnad:	30 ED

FARSENSOMATIC MULTISENSEKAMERA

Vanlig holovideo ersätts allt mer av multisense. Det innebär att bilder, ljud, lukter, smaker och smärtintryck projiceras direkt i åskådarens hjärna via ett neuroninterface. Mediabolagen installerar gratis neuroninterface i stora säljkampanjer för att få nya tittare. Ungefär 1/3 av alla sändningar via hemterminalens kanaler är multisense i början av 90-talet.

För att få rätt känsla i upptagningarna ger sig multisensereportrarna rakt ut i gatustrider och skottdraman. Multisensekameran är ett tjockt armband i syntiplax som rymmer digitaliseringsutrustning och en speciell sorts lagringskristaller. Det sitter runt hans högra handled och är kopplat till neuroninterfacet. Alla hans sinnesintryck spelas in på särskilda lagringskristaller. Skulle han råka dö redigeras de bitarna bort innan sändning. Direktsändningar ska föregås av en särskild varning om att det finns risk att tittarna får uppleva svåra smärtor eller dödsfall.

Att känna någon misshandlas eller dö i multisense är en fruktansvärd upplevelse, som om man själv utsattes för det. Många avantgardistiska konstnärer spelar in smärta och psykotiska tillstånd, redigerar materialet och spelar upp för publik.

Vikt:	0,1 kg
Kostnad:	1 200 ED

DIGIBLAD

Digibladen, arvtagarna till 1900-talets tidningar, är de fattigas nyhetsförmedling. De består av millimetertunna plastskivor i A4-storlek med flytande kristallfönster kopplade till små minnesceller. De är billiga att tillverka och säljs i stora upplagor, uppdaterade flera gånger om dagen. Genom att trycka på en liten knapp kan man bläddra igenom nyheterna en sida i taget, så att säga. Nyhetsinnehållet är klart undermåligt och fokuserat på osmakliga våldsskildringar, vanligen skrivet av hackskrivare utan egentlig utbildning eller språklig talang. Dessutom händer det ofta att megakorpar ger ut falska digiblad med osanningar för att sätta rykten i svang som de kan utnyttja i spekulationssyfte.

Vikt:	0,1 kg
Kostnad:	0,5 ED

KOMMUNIKATION

Den vanligaste kommunikationsformen är via det optiska kabelnätet som binder samman alla datorer och telecomautomater i staden. Där förmedlas information med ljusets hastighet i digitaliserad form. Holografiska bilder och digitaliserat ljud sänds över på nolltid.

Vill man sända något mer skrymmande, som ett paket, får man anlita någon budfirma. Något postverk finns inte längre, det har den digitala tekniken sett till. Polisen och säkerhetsstyrkorna kommunicerar över radioreläer som finns överallt i staden. För mer långväga sändningar finns laserreläer i kommunikationsmaster. Det är tyvärr svårt att sända information och vara helt säker på att den inte avlyssnas. Forntidens walkie-talkies fungerar inte i megastadens betonglabyrint och någon riktigt bra ersättning finns inte.

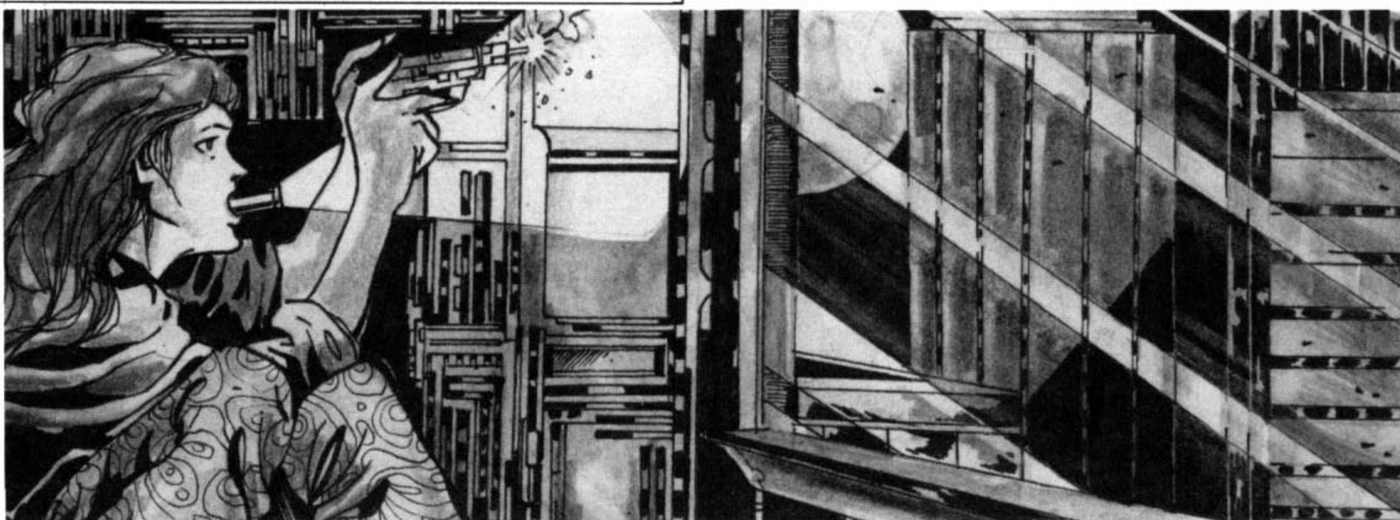
RADIOSÄNDARE

En liten radiosändare består av en hörselsnäcka i örat och en mikrofon i strupen där man kan subvokalisera ljud och tala nästan utan att det hörs. Med ett neuroninterface kan man kommunicera helt ljudlöst. Utrustningen är billig och smidig, men tyvärr ganska värdelös. Den stora mängden stål och betong i staden gör att en radio måste kopplas till nätet av radioreläer för att kunna sända några längre sträckor. Störningarna blir för stora redan efter något hundratal meter annars. För att koppla upp sig mot radiorelänätet måste man ha tillstånd från polisen. Det kostar en del i mutor men är på intet sätt omöjligt.

Problemet är att polisen har möjlighet att avlyssna sändningarna över alla radioreläer. För rollpersoner med illegala avsikter (och varför skulle de annars kommunicera över radiosändare?) är det alltså ingen bra lösning. Sändningen kan naturligtvis kodas, men polisen har skickliga dekoderprogram och plockar de upp en kodad sändning kan man vara säker på att de gör sitt yttersta för att knäcka den.

Vikt radiosändare/mottagare:	0,1 kg
Kostnad radiosänd./mottagare:	20 ED
Kostnad uppkoppling relänätet:	500 ED i mutor

Dokument slut. . .



SEKTOR FOUR LYCKADES FÅ UT LIVSVIKTIG INFORMATION ÅT BITRÄDANDE FINANSMINISTER CHAING.

SPIONUTRUSTNING

Industrispionage är en stor affär. Det finns hela korporationer som ägnar sig åt att utföra "informationstjänster" åt andra företag. Marknaden för avlyssnings-, förfalsknings-, och inbrottsutrustning är följdriktigt också blomstrande. En del städer gör halvhjärtade försök att hindra försäljningen av sådan utrustning, men eftersom alla korporationer sysslar med spionage och behöver utrustningen blir det aldrig något av förbuden.

Program för dataspionage, som är en stor gren inom informationsområdet, beskrivs i avsnittet om datorer.

FÖRFALSKNINGS-UTRUSTNING

Identifikationsteknikens framsteg har gjort det mycket svårt att förfalska ID-kort och passerkort. De flesta företag har retinakontroll av sina anställda (näthinnan i ögat läses av, lika säkert som fingeravtryck). En del har till och med kontroll av personers DNA. Mot sådan teknik har inte agenter mycket att sätta emot. Däremot kan vanliga passerkort, ID-kort och bankkort lätt förfalskas. De har en holobild av bäraren och ett fingeravtryck.

Att förändra ett existerande kort genom att byta holobild och fingeravtryck är näst intill omöjligt. Bilden är en integrerad del av kortets struktur och det går inte att lyfta ut den utan att det syns.

FALSKA ID-KORT

För att förfalska kort av olika slag behövs en uppsättning av de vanligaste korten. Korporationerna köper upp råkort av ett antal bolag som säljer dem med serienummer. Man kan antingen köpa en laddning svart från företagen med riktiga serienummer, eller låta något billigt plasttryckeri trycka upp en förfalskad serie. I så fall bör man ta någon serie som existerar i verkligheten.

Korten ska sedan förses med en magnetisk kod. Har man ett antal kort från ett givet företag kan man få fram vilken deras grundkod är och använda den. Koder kan också köpas svart för mellan 200 och 20 000 eurodollar, beroende på vad de ska användas till. En bra holobild och ett fingeravtryck är lätt grejat, så är kortet färdigt.

Kostnad/kort: 500 ED (lägre vid massproduktion)

FÖRKLÄDNAD

När det är omöjligt att förfalska kort och ID-utrustning kan man välja att förändra sig själv. Extensiv plastikkirurgi kan få vem som helst att passa med ett givet ID-kort.

GENTERAPI

Den mest extrema förklädnaden. Med hjälp av mutagena bioagenter förändras arvsmassan. Droger kan bara användas för att förändra arvs-

massan så att den inte stämmer med personens tidigare DNA. Tekniken är inte tillräckligt raffinerad för att kopiera ett visst DNA. Gendropal är den vanligaste mutagena drogen.

Kostnad: 5 000 ED
Åtk: C

LÖSA FINGERTOPPAR

En rutinmässig fingeravtryckskontroll kan man lura med löstagbara fingertoppar av organiskt material med något falskt fingeravtryck på. Vid en noggrann kontroll avslöjas bluffen.

Kostnad/uppsättning: 1 500 ED
Åtk: C

PLASTIKKIRURGI

Har man redan ett kort och vill anpassa ansikte, fingeravtryck och kanske retina efter kortet så är det möjligt. Alla billiga plastikkirurgiska kliniker åtar sig att byta fingeravtryck. De mindre nogräknade kan tänka sig att kopiera fingeravtrycket från ett ID-kort, göra en syntetisk kopia och sätta fast den på patientens fingertoppar.

Retinakontroll är mycket vanligt som ID-kontroll. Det är fullt möjligt att förfalska sina näthinnor också. Det förutsätter förstås att man har en bild av den näthinna man vill förfalska.

I allmänhet måste ansiktet passa till holobilden på kortet också. En bra plastikkirurg kan ordna det, men det tar förstås lite tid. Tre månaders läkning får man räkna med efter en större plastikoperation.

Kostnad fingeravtryck: 5 000 ED
Kostnad retina: 8 000 ED
Kostnad nytt ansikte: 12 000 ED

RETINALINSER

Vanliga, automatiska retinakontroller kan man lura med hjälp av ögonlinser med ett falskt retinaavtryck. Mer avancerade säkerhetskontroller samkör retina med utseende och i värsta fall cellprov. Sådana kontroller låter sig inte luras av en kontaktlins.

Kostnad: 1 000 ED/par
Åtk: C

RÖST- OCH BILDSIMULATOR

Används för att luras när man talar i telecomen. Röst- och bildsimulatorn kopplas till telecomdatorn och gör att mottagaren tror att samtalet är från någon helt annan person än den slemma agenten. Bild och röstprov från personen man vill simulera måste föras in i röst- och bildsimulatorn innan den används.

Vikt: 1,5 kg
Kostnad: 8 000 ED
Åtk: C

INBROTTSHJÄLPMEDEL

En allt mer effektiv säkerhetsteknik har tvingat inbrottstjuvarna att bli dataexperter och materialtekniker. Det är utomordentligt svårt att ta sig in i ett bevakat korporationskomplex. Bästa chansen har man om man på något sätt kan bluffa sig in med falska ID-handlingar. Trots det finns det fortfarande inbrottstjuvar. En del är specialiserade på spionage, andra på att bryta sig in i rika människors hem och stjäla antikviteter.

Dokument slut. . .



Domoy LTD. Specialmodel -GOTIC

DATORER

Den vanligaste datortypen är den integrerade kristalldatorn. Den består av en kristallstruktur, framväxt under kraftigt tryck i en speciell syrarik atmosfär. Kristallen fungerar både som dator och för att lagra data. Större minne kan tillföras med kristaller som fogas till grundstrukturen.

Den används överallt där det krävs en snabb och säker datorkapacitet utan alltför stor flexibilitet. Alla hushållsmaskiner och fordon innehåller kristalldatorer. Robotar, hissar, hemterminaler — de finns överallt.

Kristalldatorer passar att koppla samman i större system för att bearbeta stora datamängder. Den kan konstrueras med konstgjord intelligens, men blir lite stel och överdrivet strukturerad jämfört med en biodator.

Kristalldatorn ser ut som en halvgenomskinlig kristall. Den innesluts i en syntiplaxlåda med uttag för kablar och lagringskristaller.

Biodatorn är en ovanligare modell. Den är en skrymmande anläggning kopplad till ett komplicerat livsuppehållande system. Själva datorn består av organisk massa, odlad för att likna den mänskliga hjärnan i sina funktioner.

Anläggningen består av en tank med näringslösning där den grågröna, lätt pulserande biodatorn ligger. Uttag till interface och läsare för lagringskristaller finns i tanken.

Biodatorernas processorer fungerar inte på samma sätt som kristalldatorer. De strukturerar bara delvis informationen binärt och utnyttjar i hög grad kemiska reaktioner för komplicerade bedömningar. När informationen lämnar datorn går den genom ett interface som strukturerar den i bytes och kodar den för läsning. Biodatorerna arbetar med elektriska impulser istället för fotoner. Det gör dem lite långsammare än kristalldatorer, men det kompenseras av deras stora flexibilitet. Inte ens konstruktörerna är helt säkra på hur biodatorn fungerar, lika lite som de förstår sig på sina egna hjärnor helt och fullt.

Till skillnad från kristalldatorer kan en biodator hantera motsägelsefull, paradoxal information utan att låsa sig. Den kan anta flera motsägelsefulla perspektiv i sin databehandling och sedan syntetisera dem på samma sätt som en mänsklig hjärna. Men den förmågan gör också maskinen känslig. Det inte ovanligt att biodatorer drabbas av existentiella kriser som gör att de slår av sina egna livsuppehållande system. Viktiga data från en biodator bör därför lagras i kristallmedia om något skulle gå fel.

MASKINTYPER

HANDLEDSDATOR WRISTCOMP UV 9

Ser ut som ett vanligt armband. Innehåller en kristalldator med 500 terabyte minne.

Handledsdatorn styrs av bärarens röst eller av ett neuroninterface. De röststyrda är kodade att bara lyda sin ägares röst. Svaret presenteras muntligen med en röstsimulator eller i en holoprojicering som kan göras så stor eller liten som bäraren önskar. Datorn drivs av långlivade batterier (Supraledarna har gjort batterierna extremt långlivade. De räcker vanligen längre än sina ägare.)

Denna standardmodell innehåller en liten databank (ungefär som ett uppslagsverk), kalkylator, adress- och nummerregister, telelänk. Den kan fogas in i en större dator och fungera som terminal. Större modeller kan kompletteras med holovideos, stora databanker och avancerad programvara.

Vikt WristComp UV 9: 0,1 kg
Kostnad: 500 ED

HEMTERMINAL DOMOY 2. 01

Alla har en hemterminal. Den är inbyggd i alla lägenheter och syns i vanliga fall inte. Den anropas med rösten och svarar med röstsimulator och holoprojektion. Hemterminalen kan användas för allt i hemmet. Den styr lås, larm, ljus, värme, musikanläggning och alla hushållsmaskiner. Den används för penningtransaktioner, varubeställningar och kommunikation med omvärlden. Den innehåller holovideos och spel.

Domoy Ltd:s standardmodell är en kristalldator med 250 tera ROM och 500 tera RAM.

Kostnad: 3 000 ED

TELECOM

De röda telecomautomaterna har stor databearbetningskapacitet, men fungerar mest som vanliga telefonautomater. De kan sända bara rösten eller ge en holografisk bild av dem som talar med varandra. De innehåller adress- och nummerregister för hela staden (tyvärr uppdateras registren sällan och stämmer oftast bara till hälften).

Kostnad: Ej för privat bruk

NÄTVERK

Kristalldatorer i nätverk används ofta för att bilda en stor, snabb maskin enligt transputormodellen. Korporationerna brukar köpa in mellanstora kristallmaskiner och koppla dem i nätverk. Som mest kan flera tusen maskiner samköra som en enhet. Det ger mångdubbelt större kapacitet än vad de största stordatorerna kan generera och är den vanligaste modellen för kristalldatorer.

STORDATORER

Med stordatorer menar man megakorporationernas biodatorer eller de stora kristallmaskinerna som används för ett visst arbete. Stordatorer har vanligen stor kapacitet för konstgjord intelligens, något som är svårt att åstadkomma i ett kristallnätverk. De stora AI-maskinerna har individuell programvara designad av mänskliga programmerare. De kan bearbeta 100-tals terabyte information samtidigt och är kopplade till gigantiska minnesbankar.

TILLBEHÖR

LAGRINGSKRISTALLER

Data lagras i rektangulära, 5x3x2 cm stora kristaller som kan infogas i kristalldatorn eller i en särskild läsare för en biodator. Varje kristall lagrar 250 terabyte information.

NEURONINTERFACE

Ett neuroninterface är en direktkoppling mellan datorn och hjärnan. Människan kan ge datorn ett kommando genom en tanke och får svaret inlagt i hjärnan.

Det finns två slags neuroninterface — kabel och radio. Ett kabelinterface är kopplat till ett urtag i handleden. I urtaget kopplar ägaren upp sig mot datorn. En handledsdator bärs ofta över urtaget på handleden och är konstant kopplad till ägarens hjärna. Ett radiointerface kan användas för att kontakta vilket system som helst i staden över det reläsystem av sändare som finns utplacerat. Det krävs en särskild licens för att installera ett radiointerface, eftersom reläsändarna framför allt är avsedda för polisen och säkerhetsstyrkorna.

UTSKRIFT

Informationen från datorn projiceras mot en skärm eller direkt i luften när man vill titta på den. Alla maskiner har inbyggd projektion. Vill man har extra skärpa och kvalitet kan man köpa en extern projektor. Många användare har neu-

troninterface och får informationen projicerad direkt i hjärnan.

Det är ovanligt att man skriver ut information på något externt media, som papper. Papper är tämligen dyrt och framför allt är själva utskriften kostsam. Skrivare finns bara på särskilda byråer som har specialiserat sig på att ta ut data på papper, till exempel till kunder som vill göra tidskrifter på papper.

MJUKVARAN

Kunskaperna i dataprogrammering har växt i takt med att nya, snabbare maskiner har utvecklats. Största delen av programmeringen sköts av program. Bara mycket komplicerade program eller kontroller av pilotprogram görs av människor. Utvecklingen har gjort att mycket få människor har de kunskaper som krävs för att designa nya program.

De flesta modifierar bara äldre program eller gör ändringar i förslag som kommer från en datoriserad programmerare. Det leder naturligtvis till en viss stagnation. Ingen kan begära att en dator ska vara nyskapande. Inför risken att programmeringsbranschen ska låsa sig helt jagar korporationerna efter skickliga programmerare som har överblick också över mycket stora och komplexa programstrukturer och kan föreslå genomgripande förändringar. Enstaka programmeringsgenier är kända för att ha skapat sig förmögenheter hos desperata korporationer.

Sådana problem drabbar naturligtvis inte den vanlige användaren, som pratar med sin dator och inte har en aning om hur den ser ut inuti. Många människor tror att datorerna är en slags levande varelser.

PROGRAMVARA

Några program rollpersonerna kanske kan ha nytta av. Det finns naturligtvis hur många som helst. Använd din fantasi. Inom parentes står exempel på några välkända program i varje kategori.

DATABANKER (OMNIA, LOGO, LIBERFACTO M FL)

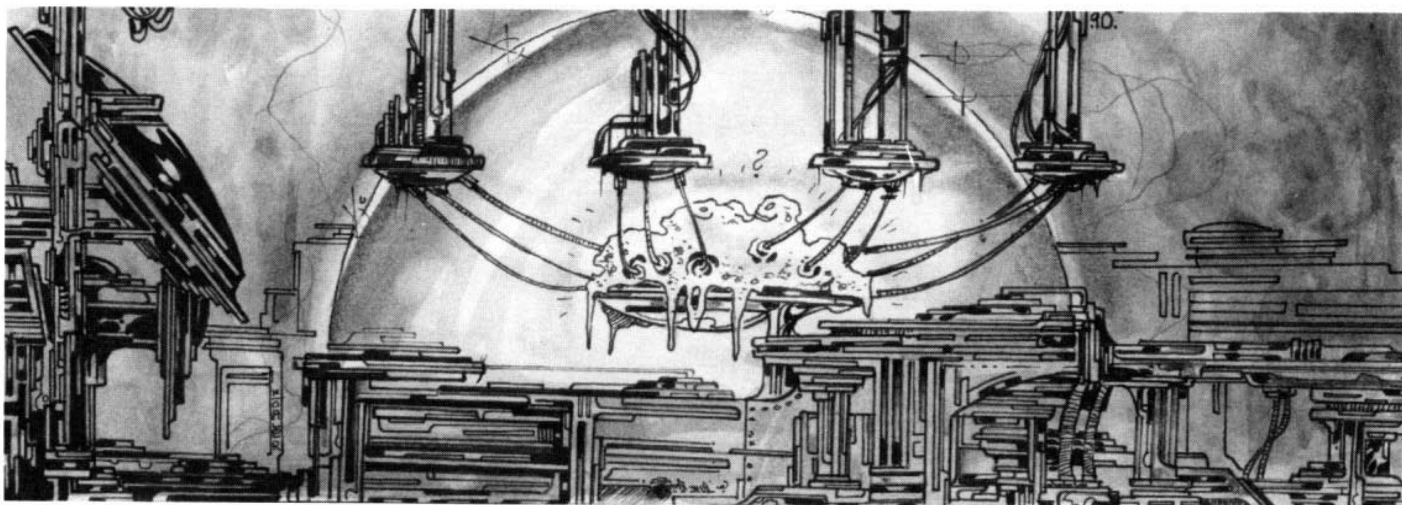
Det finns databanker över alla upptänkliga områden — ägarförhållanden i företag, stadsplaner, fordon, växter, djur, berömda människor, geografiska fakta, befolkningsstatistik och vad du kan tänka dig.

Kostnad: 10-10 000 ED
Åtk: B-C

DECHIFFRERINGSPROGRAM (DECODO, LANGUATI, MORON 3)

Programmet används för att lösa koder och chiffer av alla slag. Om det får tillräckligt mycket information, en tillräckligt lång text som är avfattad med koden i fråga, kan det lösa vilken kod som helst. Ett dechiffreringsprogram kan också användas för att uttyda främmande språk.

Kostnad: 1 200 ED
Åtk: B-C



Ett av dom första försöken med Neurointerface, slutade med ett misslyckande.

INFORMATIONSANALYS (ANALAGO, INFOSTAR, FACTICA)

Programmet strukturerar rådata och plockar fram de fakta användaren vill ha. Det kan hantera flera terabyte information och hitta kopplingar och sammanhang i informationsflödet som ingen människa kan ha överblick nog att se. Analysprogram kräver en viss hjälp från användaren för att hitta rätt sökord och associationsbanor, men i en intelligent dator kan det på egen hand få fram sammanhang som en människa hade behövt en livstid på sig att se.

Ett informationsprogram kan till exempel kopplas till hemvideons nyhetsutsändningar och centraldatabanken och beordras att plocka fram alla kopplingar mellan polisen och Yamatoyo industries. Efter någon vecka kan programmet presentera en sammanställning av alla de tillfällen när polisen och Yamatoyo direkt eller indirekt har varit knutna till varandra, tillsammans med en ekonomisk, politisk och/eller social orsaksanalys.

Kostnad: 500 ED
Åtk: B

INFORMATIONSSÖKNING (LEETA, SEARCH-A-FACT, TREBAC)

Informationssökningsprogrammet kopplas upp mot datanätet och går in i alla databanker där användaren har access och letar efter information på ett visst sökord eller inom ett associationsområdet.

Det går betydligt snabbare att samla ihop fakta med hjälp av ett sådant program, än att göra det själv.

Kostnad: 250 ED
Åtk: B

KONSTRUKTIONSPROGRAM (CONSTRUO, FLEXIBA M FL)

Konstruktionsprogram finns för alla typer av mekaniska och elektroniska arbeten. Programmen innehåller alla tänkbara fakta om olika material och flöden och belastningar. Enligt reklamen kan en femåring rita en skyskrapa med hjälp av de mest avancerade programmen. Det ska man nog ta med en nypa salt. Vissa kunskaper krävs också. Materialfakta och andra uppgifter är inte alltid uppdaterade, utan måste kontrolleras med leverantören. Programmen är dessutom svåra att använda för en nybörjare.

Tekniska beskrivningar över apparater, fordon och vapen finns alltid att köpa på datakloss från tillverkaren. Den som köper apparaten från en auktoriserad återförsäljare får en sådan manual. Sådana beskrivningar kan fogas in direkt i de flesta konstruktionsprogram och ligga till grund för reparationer och förändringar.

Kostnad: 50-500 ED
Åtk: B

PASSIVT SPIONPROGRAM (SPIRAX, DOPO V)

Spionprogrammet är en slags sofistikerat datavirus. Det kommer in i systemet tillsammans med något oskyldigt program. Sedan plockar det ut valda delar av informationen ur systemet, kopierar dem och lägger där användarna inte kommer åt dem. Det pågår under en viss tid. När den tiden är över skickar spionen över ett nytt program där informationen lagras och göms. Programmet går sedan tillbaka till spionen.

Större system har effektiva försvar mot spionprogram, så de måste vara synnerligen raffinerade för att inte avslöjas.

Kostnad: 2 000 ED
Åtk: C

SECURITY-BREAK PROGRAM

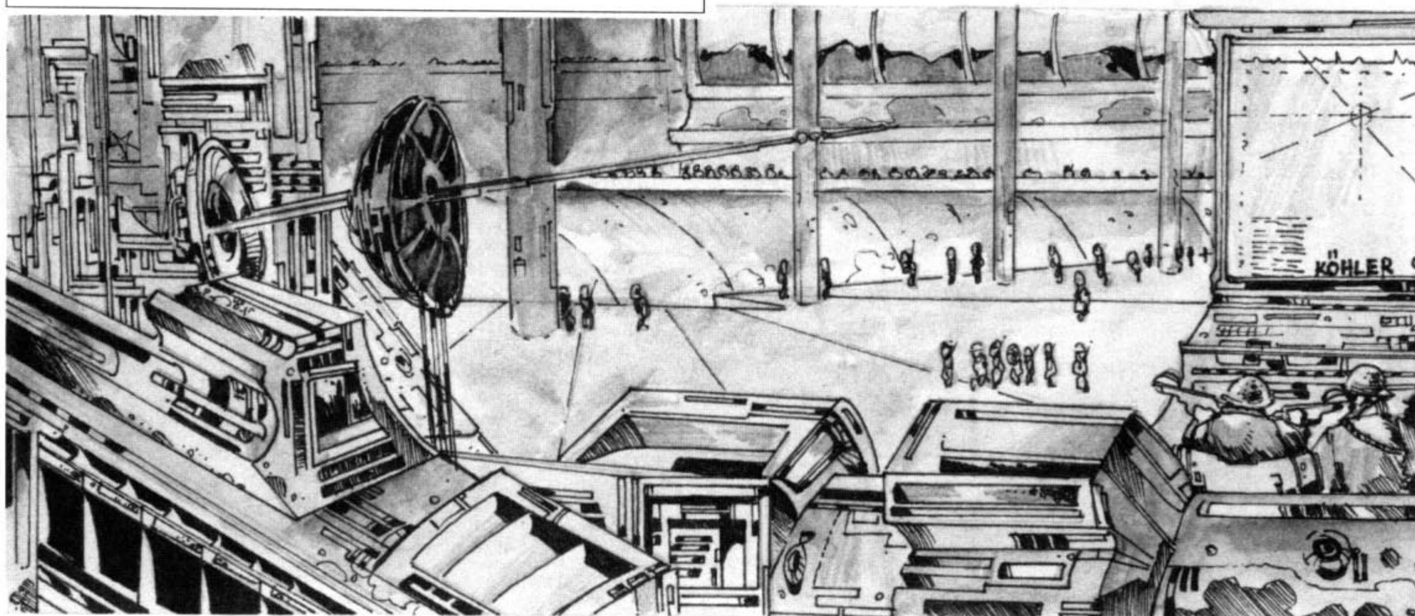
Används för att bryta säkerhetsrutinerna i ett system. Security-break programmet tar sig förbi säkerhetsspärrar av olika slag. Det klarar olika svåra spärrar, beroende på hurbra det är. Spelledaren avgör hur stor chans programmet har att lyckas. Den kan mätas som programmets angreppsvärde mot systemet försvarsvärde på motståndstabellen. Misslyckas försöket fundamentalt blir inbrottsförsöket upptäckt.

Kostnad: 750 ED
Åtk: C

STRATEGIPROGRAM (STRIGAM IV, URV)

Strategiprogrammet liknar ett program för systemanalys, men det är specialiserat på att studera konflikter och konfliktlösning. Korporationer an-

Militär stordator av äldre modell.



vänder strategiprogram för att simulera bolagskonflikter. De kan se vad som skulle hända om de vågade sig in på en annan korporations marknad och hur de skulle klara en expansion med påföljande konflikt.

Medlare i konflikter mellan olika yrkesgrupper eller korporationer tar ofta strategiprogram till hjälp. För komplicerade situationer krävs mycket datorkraft för att kunna göra riktiga beräkningar.

Kostnad: 100-1 000 ED
Åtk: B

SYSTEMANALYS (SIREMA, IDEX 1-2-3, PARSIFAL, NILOFEX SYSTEMA)

Programmet analyserar ett givet system, som naturligtvis måste matas in i datorn i så fullständig form som möjligt. Det kan vara ett säkerhetssystem, ett produktionssystem eller de sociala strukturerna på ett företag som ska analyseras. Programmet kan sedan svara på frågor om hur olika delar av systemet är knutna till varandra och vad som skulle hända vid förändringar. Användaren kan simulera olika ingrepp för att se hur systemet påverkas. I säkerhetssystemet kan han låta inkräktare ta sig in en viss väg och se om säkerhetsanordningarna kan stoppa dem. I produktionssystemet kan han öka tillverkningen eller förändra den på något sätt för att se vad som händer. I det sociala systemet kan han ta bort personer eller förändra ansvarsfördelningen och se vilka reaktionerna blir.

Förutsättningen för att simulation och analys ska fungera är att beskrivningen av systemet är korrekt inlagt i programmet och att det är någorlunda rimligt beskrivet. Med de förbehållen är det ett utmärkt hjälpmedel för alla infiltratörer och inbrottstjuvar.

Kostnad: 750 ED
Åtk: B

VIRUSPROGRAM

Viruset går in i ett system och raderar all information eller förstör information och system på något annat sätt. De riktigt obehagliga virusprogrammen skadar kristalldatorns själva struktur, så att hårdvaran förstörs. Marodören måste få in viruset i systemet på något sätt. Det kan föras in genom kabelnätet, eller ligger i en datakloss som förs in i maskinen. Det ligger passivt ett tag innan det börjar arbeta och tugga sönder information.

Större system har förstås effektiva skydd mot virus. För att knäcka dem krävs specialdesignade virusprogram som slår ut alla försvar först.

Kostnad: 100-10 000 ED
Åtk: C

Dokument slut. . .

NÖJEN OCH UNDERHÅLLNING

Underhållningsbranschen år 2090 omsätter hundratals miljarder eurodollar. I multisense-arkadspel, drömparker och våldsamma sportgalor flyr megastädernas invånare från ett outhärdligt liv. Gamla hederliga nöjen som musik, dans och en redig fylla med polarna finns fortfarande. Men avancerade simulationer där deltagarna tycker sig befinna sig i en helt annan värld har blivit vanliga. Vi presenterar några av de vanligaste förlustelserna.

Film och TV

Gränserna mellan datorspel och filmer har suddats ut under 2000-talet. Bara de sämsta B-filmerna från Köpenhamn och Shanghai och hyperintellektuella konstfilmer spelas in med riktiga skådespelare. Största delen av videoutbudet består av datorsimulerade filmer. Bara vissa nyckelscener filmas med skådespelare, som är alldeles för dyra för att användas genom hela produktionen.

De flesta filmerna görs i multisense med möjlig interaktion från tittaren, så att de som tittar på filmen kan delta i handlingen genom ett interface. Intrycken pumpas direkt in i åskådarens hjärna. Där finns ljud, bild, lukter, känslointryck, en perfekt illusion av att befinna sig mitt i filmen. Filmer utan multisense görs bara av B-producenter och består mest av porr och oerhört grovt våld som ingen skulle överleva att uppleva i multisense.

Skillnaden mellan ett datorspel och en film är att i filmen är inte tittaren huvudperson, utan snarare en åskådare som befinner sig i handlingen och kan påverka den en smula. Men huvudhandlingen och huvudrollsinnehavarna ligger fast. Handlingen och effekterna kan vara mer avancerade i en film än i ett spel. Skådespelarna är superstjärnor med miljontals fanatiska fans som ser alla filmer flera hundra gånger. Om en film går hyfsat kan man vara säker på att det kommer tio uppföljare.

UNDERHÅLLNINGSPROGRAM

Kabelkanalerna är fyllda av usla underhållningsprogram som körs dygnet runt. Populärast är frågeprogrammen, där tittaren själv kan delta och tävla. De börjar med en utslagstävling där alla tittare kan knappa in svaren på hemterminalen. De som klarar alla frågor kommer vidare till nästa omgång. Då hämtas de tävlande till närmaste lokala TV-studio, det finns en i varje större block. Där körs nästa utslagsomgång. Nu infogas lustiga detaljer i tävlingen. Den som missar en fråga ramlar ned i kolasmet eller måste springa i brandtrapporna 300 våningar upp till taket, eller något annat skoj. De som överlever går vidare till sista omgången i centrala TV-huset. Priserna i frågeprogrammen är osannolikt dumma, till exempel ett helt livs förbrukning av jordnötssmör eller tre sjungande hushållsrobotar.Stadsjakten är också ett populärt program. De tävlande ska ta sig från ena änden av staden till den andra. Den som kommer först har vunnit. De har spårsändare på sig så att programledningen alltid vet var de befinner sig och kan filma dem. Tittarna kan sedan antingen hjälpa dem att nå sitt mål eller hindra dem. Deltagarna ska hindra varandra och får tillgripa hur mycket våld som helst. Den som kommer först vinner fabulösa rikedomar, men riskerna är naturligtvis stora.

Det är en officiell hemlighet att Stadsjakten i själva verket är uppgjord. Det är planerat vem som ska vinna och tävlingsledningen låter aldrig någon skadas till döds, även om man försöker påskina det för att göra det hela mer spännande.

Mesta programtiden fylls ändå av såpoperorna, oändliga serier med total feedback från tittarna. Via sina multisense-interface sänder tittarna direkta signaler om vad de tycker om personer, händelser och platser i serien till producenterna. Handlingen anpassas hela tiden efter responsen. Personer titarna ogillar dör, personer som uppskattas får en större del i handlingen. "Kollektiv dagdröm" kallar sociologen Marta Simmers företeelsen. Olika såpoperor har olika tittargrupper, till exempel yngre kvinnor, ungdomar, medelålders män. Det har hänt att studenter har kopplat upp sig gemensamt mot till exempel såpoperor för medelålders män och förstört feedbacksystemet fullständigt med sina avvikande åsikter, men i allmänhet är det så långtråkigt att titta på andras serier att man låter bli.

SONYs hemorkesterterminal



Kabelnätet

All film och underhållning visas på kabelnätet. Det finns ett fåtal biografer, men de visar antingen totalförbjuden våldsporr eller sofistikerad konstfilm. Det finns cirka 50 000 kabelkanaler att välja på i megastaden. De flesta är lokalkanaler eller specialkanaler som bara visar film, naturprogram, nyheter eller något annat.

De riktigt stora kanalerna, som har täckning över hela städer och går ut till alla hushåll, är bara ett femtiotal. De kontrolleras av några mediaföretag med nästan totalt monopol. De tre största är:

MITOSHI MEDIA

Japans största mediaproducent. Äger 16 000 kabelkanaler, de flesta mycket små lokal- eller specialkanaler. De största kanalerna går ut till alla hushåll i DaiTokyo och DaiOsaka. De är IBF, Itaka, MusicWorld, DoroVision och MBB. Mitoshi media har också några av världens populäraste underhållningsartister i sitt stall.

MULTIMEDIA FRANCOPHONE

Den största producenten av franskspråkig underhållning. MMF äger några av de största kanalerna: MPP Musique, Nouvelle Terre, Ashanti, Francophone Mondiale och Signale. Det är allmänna nöjeskanaler med nyheter, sport, nöjen och underhållning. MPP är inriktad på musik och Ashanti på sport.

MMF är också ägare av stora sportarenor i franskspråkiga länder. Företaget har framstående lag i gravboll och lagbrottning.

ULTIMA ARTS

Ursprungligen ett amerikanskt bolag, sedan länge ägt av japanska intressen. UA har kanalerna AOC, Comica, Fantastical World, Epsilon, TriMega och Arts.

Förutom de allmänna kanalerna producerar UA stora mängder barnprogram, framför allt animerade filmer. Företaget äger två av världens största nöjesparker: NagoroPark i Nairobi och DreamPark utanför Los Angeles.

UA är kända för sina strikta moralprinciper. Sex och grovt våld är absolut bannlyst från alla sändningar. Det gör att företaget knappast sänder någon sport alls.

Spel

Spel år 2090 är lika med datorspel. Det förekommer att överklassen spelar schack med elfenbenspjäser, eller att de mest utslagna spelar poker med gamla hederliga plastkort, men det hör till undantagen.

De stora mediaföretagen tillverkar datorspel med samma teknik som när man spelar in film. Följetonger på kabelkanalerna lanseras alltid tillsammans med spel, frukostflingor, kläder och hologram för hemmabruk. Populära spel följs ofta upp med filmer och följetonger.

Så gott som alla spel år 2090 är tillverkade i

multisense. Användaren har ett interface som gör att intryck kan pumpas direkt in i hjärnan. De flesta är avpassade för en eller flera spelare. Många företag har löpande äventyr i multisensespel där alla anställda deltar. Flera hundra revisorer och kontorister kan uppleva piratäventyr, rymdstrider och romantiska shejkhistorier tillsammans i spelens värld. Det bör kanske tilläggas att det gör att de anställda inte kan spela på arbetstid.

Till de populäraste datorspelen hör några äldre modeller, som lanserades i multisensens barndom. De följer med som gratis mjukvara när en ny hemterminal levereras. Vi beskriver de vanligaste.

CULT

Skräckspel i modern stadsmiljö. Cult utspelar sig i spelarnas egna hemkvarter, som ges en hemlighetsfull och ockult anstrykning. Det visar sig leva hemliga kulter i kloakerna, revisionsbyrån på andra sidan gatan är i själva verket ett tillhåll för perversa vampyrer, förskolläraren på kvarterets daghem har sin lägenhet full av styckade lik och det försvinner hela tiden barn på ett mystiskt sätt.

Cult har kritiserats för att förleda obalanserade människor som inte kan skilja fantasi från verklighet till att begå våldsbrott, men inga studier har kunnat fastställa något samband.

CYBORG COMMAND

Spelarna är cyberförstärkta legoknektar i strid mot slemmiga mutanter i ödeområdena utanför staden. CC är framför allt ett realistiskt stridssimulationsspel utan några stora anspråk på sammanhängande historier och omväxlande miljö.

SENSUAL WORLD

Det mest avancerade sexspelet. Kan spelas av flera, eller av en spelare mot datorsimulerade partners. Det finns ett uppbåd av exotiska miljöer och krystade handlingar att välja mellan.

STJÄRNORNAS KRIG

En realistisk simulering av det sista stora rymdkriget. Spelarna tar på sig roller av olika krigshjältar från krigen. Kan spelas på hög strategisk nivå med generaler och amiraler, eller på mer taktisk nivå med rymdstrid och marinkårstrupper.

ULTRA ADVENTURE

Vildmarksliv och simulerade strapatsrika resor. Spelarna paddlar kanot, klättrar i berg, slåss mot grizzlybjörnar, går vilse och livnär sig på bärplockning och jakt. I vissa scenarion ingår våldsamma urinvånare eller osannolika muterade monster.

Ultra Adventure sponsras av tobaktillverkaren Ultra, vars synticigaretter oavbrutet röks av spelarna. Det finns liknande spel tillverkade av andra tobaksproducenter och av sprittillverkare.

3D-spel

Vanliga sällskapsspel, som inte kräver datorinterface, finns fortfarande kvar. De består av en tredimensionell, vanligen holografisk, spelplan. Pjäserna kan flyttas i tre plan och utkämpa realistiska små strider mot varandra. Det finns ett stort utbud av sådana sällskapsspel med varierande innehåll.

Realiaspel

Realia Inc är egentligen ett spelföretag, men har fått ge namn till en hel grupp av verklighetsnära spel. Realia gör vad datorspelen bara låtsas göra. De organiserar verkliga kidnappningar där spelarna ska frita gisslan och skjuta kidnapparna (med bedövningspistoler). Realiaspel är populära inslag vid fester och som överraskningar vid födelsedagar och svensexor. De är ganska dyra, eftersom illusionen förstärks av hologram och bipersoner spelade av stuntmän.

De stora företagens spel är ofarliga och spelas helt med bedövningspistoler och med proffs i alla biroller. Mindre nogräknade företag skryter med att erbjuda ”the real thing” — strid med verkliga vapen och scenarion som innebär verklig fara för deltagarna. De är i allmänhet förbjudna och utspelas nattetid eller på avsides belägna platser. Ett officiellt realiaspel kostar runt 100 eurodollar för en dags spel med fem deltagare. Illegala spel kan kosta det tiodubbla.

Realiaspel kan pågå flera månader med avbrott. Många företag arrangerar realiaspel som avkoppling för de anställda. Alla stora nöjesparker har avancerade spel av den här typen. Några vanliga scenarion är:



Den vilda jakten på GALEN MÖRDARE, nu ännu Galnare!

GALEN MÖRDARE

En vettvilling går lös och försöker mörda spelarna. (På låtsas i organiserade spel, på riktigt i underground-företagens spel.) Det gäller att hålla sig undan och knipa mördaren.

GANGSTERKRIG

Spelarna delas upp i två grupper och ska spela upp ett scenario ur undre världen med lönnmord, svek och maktkamp mellan olika bossar.

KIDNAPPNING

En eller flera av spelarna blir kidnappade. De andra ska sköta fritagningen. I vissa varianter blir alla spelare kidnappade och ska fly.

PREDATOR

Spelarna slåss mot holografiska monster från yttre rymden eller från zonerna. Monstren kan skifta i antal och farlighet, beroende på antalet spelare och deras beväpning.

SPORT

Näst datorspel är sport och idrott det största fritidsnöjet. Inte att sporta själv, förstås, utan att titta på sport. Hälften av alla kabelkanaler sänder regelbundet sport och idrott. Varje företag och stadsdel har sina egna arenor för grav-boll, kampsporter, hockey och fotboll. Inträdet kostar några eurodollar. Företag och bostadsområden har amatörlag inom de vanligaste motionsidrotterna, som brottning och fotboll.

FOTBOLL

En kombination av fotboll och handboll. Spelas inomhus på en 70x40 meter stor plan med 7-mannalag. Bollen får spelas med fötter och händer, men inte hållas eller bäras. Populärt både som publiksport och bland motionärer. Spelas av småpojkar överallt i slumblocken.

GLADIATORSPEL

Showbrottning är tillsammans med grav-boll den vanligaste sporten på TV och i idrottsarenorna. Det är en ren uppvisningssport. Deltagarna är genetiskt framställda specifikt för sitt syfte, kraftigt förstärkta med cybernetik, eller båda delar. Många av kombattanterna är robotar. De ser groteska ut och är fruktansvärt stora och muskulösa. De tränas från späd ålder av brottningsstallen, som äger sina atleter. Ingen människa som inte fostrats sedan barnsben i sporten har någon vidare chans ens med stora mängder förbjuden doping.

Striden kan föras med eller utan vapen, mellan två eller flera tävlande. Allt är tillåtet. Matchen kan vara ren uppvisning, till första såret eller till döden.

Brottningsarenorna är stora anläggningar som liknar cirkustält. I mitten finns den stora arenan där de största stjärnorna uppträder. Där kan man också köra scenarion mellan beväpnade svävare och speedcycles. Runt den finns flera tiotal små arenor där mindre välkända gladiatorer uppträder. Publiken glider runt, satsar pengar och äter popcorn. Ett populärt familjenöje på lördagarna.

GOLF

Den totala överklassporten, eftersom den kräver att stora markytor upplåts till den improduktiva verksamheten att putta ned en liten boll i ett hål. Alla megakorporationer har egna banor för sina toppar. Lägre tjänstemän får nöja sig med hologolfbanor i väntan på att de ska avancera upp mot toppen.

GRAV-BOLL

Spelas på en tredimensionell, 40x20x20 meter stor, plan med upphävd gravitation. Planen skiljs från åskådarna av ett kraftfält som spelarna använder som studsplank för att ta sig runt på planen. Bollen ska ned i en korg på motståndarlagets planhalva. Lagen består av 5 man och en målvakt. Grav-boll innehåller en hel del närkontakt och spelarna är kraftigt bepansrade. Det är en ren publiksport, eftersom arenorna är så dyra att de inte kan upplåtas till motionärer.

HOCKEY

Mycket likt 1900-talets ishockey. Spelas på en konstyta med minimerad friktion. Det gör spelet mycket snabbt och våldsamt. Spelarna är fullständigt bepansrade. Vanligast som publiksport eftersom planen är dyr och spelet kräver mycket träning. Spelarna måste börja träna i 3-årsåldern för att ha en chans att lära sig stå på nollfriktionsskridskorna. Så gott som alla spelare är genetiskt skräddarsydda med extraordinär balans och kroppsvolym.

STADSRACE

Motortävlingar inne i städerna är en svårutrotad fluga som ger myndigheterna huvudbry. Det dör alltid något tiotal åskådare när någon deltagare tappar kontrollen över sin svävare eller speedcycle. Racerlopp körs med både svävarbilar och -cyklar. De större loppen körs på motorvägarna, men illegala tävlingar förekommer inne i kvartersblockens vindlande gångar, där svävarna hela tiden riskerar att kollidera med något och haverera.

Motorstrider är också populära. Ett gäng stänger av ett helt block någonstans i slummen. Sedan utkämpas strider mellan bepansrade, beväpnade bilar och speedcycles i gränderna och på öppna platser. Mycket impopulärt hos polisen.

DRÖMPARKER

Eftersom resor utanför städerna blivit dyra och i praktiken omöjliga måste miljarder stadsbor tillbringa sin semester inne i megastaden. Det har skapat en blomstrande marknad för nöjesparker av alla slag. Varje stad har åtminstone ett dussin väldiga nöjesanläggningar. Drömparken är en utveckling av 1900-talets Disney Worlds och Sea Worlds. DaiTokyos jättelika semesteranläggning i Shiba är en park med anor tillbaka i 1970-talet.

Parken är en konstgjord värld där besökaren kan glida in i en annan verklighet, som i datorspelen men "på riktigt". Där finns städer och vildmark, fantasislott och byggnader fyllda med den allra senaste tekniken. Alltihop hålls samman av mängder av verklighetstrogna hologram som håller illusionen uppe.

Besökarna i parken kan spela scenarion som påminner om realiaspelen, men som görs mycket mer naturtrogna genom att hela miljöer har byggts upp med naturmaterial och hologram. "Drömresor" kallas sådana äventyr som kan sträcka sig över några dagar eller upp till ett par veckor.

Deltagarna klär ut sig och får varsin roll i handlingen. De ska sedan slå sig fram genom en illusorisk värld av monster och trollkarlar, rädda vackra flickor och ynglingar i livsfara och hitta fantastiska artefakter. Drömresor finns i sagomiljö, futuristisk rymdmiljö, i "historiska" miljöer (inte så historiska att det hela blir osympatiskt) erotisk eller i modern vildmarksmiljö där man försöker efterlikna överklassens trekking.

Drömresorna är helt automatiserade. Alla personer deltagarna möter är robotar, alla monster är hologram eller kombinationer av robotar och hologram. Det drar ned kostnaderna och gör det till ett relativt billigt nöje. En veckas drömresa kostar runt 1000 eurodollar.

För den som inte vill delta i en hel drömresa erbjuder drömparken all upptänklig annan underhållning. Där finns nöjesfält, parker, badanläggningar, sportarenor, hotell, spelhallar, restauranger, diskotek och musikarenor där de största stjärnorna regelbundet uppträder.



Fröken Julie i drömparken Erotikadreams

MUSIKBRANSCHEN

Den nöjesbranch som har hållit sig mest statisk under de senaste 100 åren är musikbranschen. Den lever på försäljning av musikinspelningar på dataklossar och för en ojämn kamp mot piratkopiorna. En "platta", som inspelningarna forfarande kallas, håller bara ett par månader. Det gör att produktionstempot är högt uppskruvat. En artist som inte släpper nyinspelningar 3-4 gånger om året glöms bort och försvinner.

De flesta inspelningarna görs bara audiellt, även om multisense börjar vinna insteg på musikmarknaden också. Men få människor lyssnar aktivt på musik, de vill ha den som en ljudridå i bakgrunden. Det har gjort att multisense-inspelningar inte har blivit så populära som man först trodde. De bolag som satsade hårt på multisense i slutet av 70-talet, framför allt CBS, slogs nästan ut under 80-talet.

Däremot har musik i kombination med fullskalehologram av artisten blivit populära. Ett bra hologram ger illusionen av en konsert hemma i vardagsrummet. De bästa är dessutom gjorda så att de svarar på reaktioner från tittaren/lyssnaren.

Levande musik är en sak som bara angår artisterna och deras hängivna anhängare. Biljetterna till en livekonsert kostar fantasisummor och är bara åtkomliga på svarta börsen eller genom kontakter. Konserter är inte musikevenemang, det är gudstjänster med stjärnan som gud och publiken som tillbedjare. Musikbolagen begränsar insläppet till något 10 000-tal i publiken för att behålla närkontakten och hålla biljettpriserna uppe.

Det finns förstås levande musik i mindre skala, på småklubbar och barer, men det förekommer nästan bara i slummen. Bland de högre samhällslagren betraktas levande musik som något suspekt (bortsett från överklassens privata konserter, förstås).

Dokument slut. . .

VARDAGS-TEKNOLOGI

Vardagsteknologin hjälper till mejsla ut rollspelsvärlden och göra den till något eget, avskilt från den vanliga värden. För att se världen framför sig bör spelarna rimligen veta vad rollpersonerna har i kylskåpet, om de överhuvudtaget har ett kylskåp, hur hissarna fungerar, hur toaletterna ser ut och andra simpla fakta. Vi börjar med lite materialfakta.

MATERIAL

BETONG

Det vanligaste materialet för byggnationer. Alla hus byggs av prefabricerade betongplattor. Metallbristen har drivit fram utvecklingen av extra hård och flexibel betong, som inte behöver armeras. Betong används också som vägbeläggning.

BIOMASSA

Växtdelar, framför allt en slags odlad vass, som mals samman till en massa. Pressas till en slags spånskivor som används i en del möbler. Används också som fyllnadsmaterial.

METALL

Sedan kontakten med asteroidbältet bröts har metaller blivit allt dyrare. Återvinning av gammalt metallskrot förekommer överallt. Om möjligt ersätts metalldelar med härdat syntiplax.

STEN

En lyxartikel. Överklassen har steninlagda golv och väggar belagda med natursten. Annars förekommer knappast sten i staden.

SYNTIPLAX

Det vanligaste materialet för möbler, teknik och inredning. En skrovlig hårdplast tillverkad av vegetabilisk olja. Oljan kommer från stora odlingar med genetiskt skräddarsydda oljeväxter utanför staden. Plaxmassan tillverkas sedan i stinkande, hälsovådliga fabriker i stadens utkanter.

Syntiplax tillverkas i skiftande kvaliteter; de finaste används till och med som pansar på stridsfordon för deras styrkas skull, medan de sämsta knappt klarar att hålla blåsten ute från ett ruckel.

TRÄ

Trä är en lyxartikel. Överklassen har möbler och prydnadsföremål i ädelträ. Annars används knappast trä i några konstruktioner. Träimitationer av syntiplax och biomassa är vanliga.

GATANS TEKNOLOGI

Hur ser det ut runt rollpersonerna när de går på gatan? Det är förstås en väsentlig fråga om spelledaren vill skapa en trolig illusion. Här är några förslag.

GATUNÄTET

Megastadens gator är inte gator i ordets ursprungliga betydelse, snarare korridorer som växlar i olika plan och letar sig upp mellan huskropparna. Få gator har fri sikt upp mot himlen. De kan vara allt från fyrkantiga korridorer i betong till katedralliknande gångar med gotiska valv eller labyrinter inspirerade av det gamla österlandets basarer och medinor. En del är smala nog att bara släppa fram en människa åt gången, andra är tiofiliga motorleder för svävare och markfordon.

Gatuplanen förbinds av sluttande ramper eller hissar, som aldrig fungerar i de mer förslummade kvarteren. I lyxkvarteren finns antigravhissar. I slummen måste man gå i slingrande brandtrappor för att ta sig mellan olika gatuplan.

Gatorna på lägre nivåer är fyllda av försäljare som försöker kränga cigaretter och plastklockor och annat skräp. Där går det inte att ta sig fram med fordon mellan stånden. På högre nivåer kantas korridorerna av småbutiker eller ingångar till köpcentra. Där hålls gatuförsäljarna borta från vägbanan.

På lägre nivåer brinner öppna eldar i oljefat i hörnen där försäljare grillar syntitofu och onämnbara köttrester. Gatorna täcks av sopor eftersom renhållningen inte fungerar. Högre upp är det rent och upplyst.

STADSKARTA

En elektronisk karta är nödvändig för att hitta om man lämnar sitt eget kvarter. Det är en dator med stadens gatunät, eller delar av det, inprogrammerat. Användaren anger vart han vill ta sig. Kartan

kollar av mot närmaste radioreläpunkt för att se var den befinner sig och sänder ut en ljusstråle i den riktning bäraren ska gå. Utan karta är möjligheten att hitta någonstans obefintlig.

Vikt: 1 kg
Pris: 50 ED

BELYSNING OCH REKLAM

Det är aldrig mörkt i Staden. Befolkningen har lärt sig att ignorera det ständigt blinkande neonljuset i alla regnbågens färger överallt. Det finns knappast en fläck som inte är täckt av ljusreklam. Holografiska bilder som fyller hela torg eller vägar med sina illusioner är vanliga. Polisen ser genom fingrarna med att de egentligen är olagliga. Folk lär sig ignorera att de måste gå genom en plaskande djungel med nakna infödingsflickor som sjunger om frukostflingor för att komma till fiket på morgonen. För en utomstående är det oerhört förvirrande och frustrerande.

Reklamen har ofta inlagda sublima befallningar som ska få lyssnaren att köpa flingor eller raklödder. Tyvärr (för försäljarna) har stadens infödingar lärt sig att ignorera sublimerna. De rensas bort av hjärnan som irrelevant information. Nyinflyttade stackare påverkas dock och springer iväg och köper en massa saker de inte behöver.

Ett kommunalt belysningssystem finns också, men det upphörde att existera för några tiotal år sedan. Ingen bryr sig eftersom reklamen ändå lyser upp.

MUZAK

Till reklamillusioner och neonskyltar hör ett ständigt musikskval med trallande låtar om choklad och kattmat. Det är inte tyst någonstans, utom i de riktigt rika arkaderna och kvarteren där muzaken är bannlyst av invånarna. Annars blir multisensespelare ett sätt att stänga ute skiten och få vara i fred.

GATUPROJEKTORER

På gator och öppna platser finns projektorer som visar nyheter och information från styrande karteller och myndigheter. De betalas av skattepengar för att också de fattigaste ska få del i det välsignelsebringande informationsflödet.

HEMTEKNOLOGI

Teknologin i en enrummare i slummen har mycket lite gemensamt med alla tekniska prylar i en korplägenhet i förorterna, eller den väl dolda och smakfulla teknologi som man kan hitta i takvåningarna i centrum. Vi har därför valt att spalta upp avsnittet i fyra delar — gatans folk, underklass, medelklass och överklass. Vi börjar från botten.



Tech^2 under natten. det är omöjligt att sova. men vem vill sova här?

GATANS FOLK

En del teknik är så vitt spridd att alla har den, också de som inte har mat för dagen. Det är enkla reklamprylar uteliggare och luffare kan bära på sig, saker som är var mans egendom.

ANDNINGSMASK I FÄRGGLAD PLAST

En förutsättning för att man ska kunna vistas i kloakerna och nära återvinningsanläggningarna.

Vikt: 0,1 kg

AQUAREN

Bärbar vattenrenare. Ett litet kärl med mikroorganismer som angriper föroreningarna. Delas ut av myndigheterna för att förebygga epidemier. Ser ut som en hink i färgglad plast med en tratt upptill.

Vikt: 0,5 kg

AUTOINJEKTOR

Delas också ut gratis av hälsovårdsmyndigheterna för att hindra epidemier bland knarkarna.

Vikt: —

DIGITALKLOCKA I SYNTIPLAX MED NÅGOT FÖRETAGSNAMN PÅ.

Ligger utspridda i drivor när företagen har någon säljkampanj i köparkaderna. Det är bara att plocka på sig. I högre samhällsklasser är det bara barn som har dem.

Vikt: —

MULTISENSEFREESTYLE GOSHWOW

Omsluter huvudet som en hjälm i skrikig färg och ger syn-, hörsel-, och känselintryck till bäraren. Statusprylen nummer ett i slummen.

Vikt: 0,3 kg
Pris: 2 ED

BÄRBAR SPELDATOR MED MULTISENSE (CARRIJOY)

Man kopplar in sig med ett neuroninterface och glider in i en annan och bättre värld. Alla utom de allra fattigaste har råd med det. Spelbolagen har kampanjer då de gratis låter installera interface, för att få nya kunder.

Vikt: 3 kg
Pris: 20 ED

UNDERKLASSEN

Underklassen är de ungefär 25 procent av befolkningen som har någonstans att bo och ett jobb, men inte särskilt mycket mer. De kämpar hårt för att komma upp i den stora medelklassen. De har samma prylar som gatans folk, och dessutom ett hem.

Underklassens folk är trångbodda. Det kan bo 10 personer i en enrummare i nedslitna bostadsblock. Möbleringen är sparsam — ett bord, några stolar, madrasser på golvet. Allt tillverkat i syntiplax. Väggarna täcks av usla hologram av palmer eller bergslandskap.

AQUAREN

Reningsutrustning krävs för att man ska kunna dricka vattnet ur kranen. Sitter fast över kranen i köket och fyller hela hon under kranen. Annars måste vattnet kokas i mikrougnen för att vara tjänligt. Hälften av tiden kommer förresten inget vatten ur kranen, så man får hämta det i frälsningsarméns vattenbilar som kör runt i slumkvarteren.

DÖRRAR

Innerdörrarna av syntiplax är ursprungligen automatiska, men automatiken har pajat så de fungerar som ovanligt tröga skjutdörrar. Hålls vanligen öppna eftersom de är så svåra att stänga.

ETERNALAMPOR

Kala lysglober i taket lyser upp lägenheten med ett kallt, flourescerande ljus. Eternalampor kostar några cent. De drivs av evighetsbatterier och räcker i flera år.

Korridorerna utanför lägenheterna lyses upp av eldar i oljefat. Den yttre belysningen fungerar aldrig.

HEMTERMINAL

Finns i alla lägenheter, men den är vanligen avstängd eftersom dataräkningen är obetald. De enklaste modellerna har inga tangentbord, bara röstsimulering (de flesta i slummen kan inte läsa.) De fungerar bara som videoprojektorer, speldatorer och telecomer. Alla mer avancerade funktioner saknas. Sitter i en nisch i väggen vid sidan av ytterdörren.

HISSAR

Fungerar aldrig i slumblocken. Man får gå i slingrande brandtrappor som aldrig har varit avsedda för något annat än nödsituationer.

HOLOVIDEOKONTRAKT

Alla slumfamiljers dröm. Att få råd att betala dataräkningen så att man kan koppla upp hemterminalen och titta på video.

MEKANISKT DÖRRLÅS.

Ofta har det installerats i efterhand, sedan det elektroniska låset har gått sönder. En rejäl kedja eller stålbalk med hänglås anses bäst. Ytterdörren är gjord av syntiplax förstärkt med stålribbor.

MIKROUGN

Lägenhetens mest teknologiska föremål. Står i köket eller i enda rummet. Finns det ingen el drivs den med evighetsbatterier. Den vidbränner i allmänhet ena halvan av maten och lämnar andra halvan fryst. När den är trasig lagas maten över öppen eld utanför lägenheten.

SOPORNA

Det vanligaste är att man säljer soporna till några mutanter, som sorterar dem och återanvänder allt som går att återanvända. Annars staplas de i stinkande högar på öppna platser.

TOALETTEN

Alla lägenheter har en toalett, men i nio av tio fungerar inte avloppssystemet så den kan inte användas. Då uträttar man sina behov i en plaxihink, som sedan töms i närmaste fungerande kloak.

Duschar gör man "utomhus", under en perforerad hink med en slang kopplad till vattenledningsnätet.

TVÄTTMASKINER

Har bara de mest välförsedda. Andra lämnar in sin tvätt hos kinesen som har en tvättinrättning i alla blocksektorer i slummen.

VENTILATION

Ventilationsanläggningen i slumblocken är ett skämt. Stora områden är obeboeliga på grund av ventilationshaveri. Luften är tjock, frätande och ger med tiden obotliga lungskador. Andningsmask rekommenderas.

MEDELKLASSEN

Medelklassen utgör över hälften av megastadens befolkning. Det är folk som har ett bra jobb på ett stort företag, hyfsad lön och en företagsleasad lägenhet. Här finns den stora mängden elektronik och teknisk apparatur.

Det är för medelklassen företagen spottar ut egendomliga apparater. Ett normalt medelklasshem är späckat med egendomliga prylar.

Ett litet urval:

AQUAREN

Vattenreningsanläggningen är central för hela blocket, så invånarna behöver aldrig märka att vattnet i centrala ledningsnätet är otjänligt.

AUTOBAREN

Blandar drinkar, juicer och allt möjligt annat drickbart. Innehåller alla upptänkliga snacks. Ser ut som en förskönad kaffeautomat. Ofta infogad i väggen i vardagsrummet.

BADRUMMET

Har ofta holoprojektioner från något vattenfall i djungeln, gärna med välväxta infödingar som plaskar i bakgrunden. Bubbelbad, bastu, automassör, solarium och dusch hör till standardutförandet. Många har dessutom en egen BeautyBot, en robot som kan måla naglar, lägga ansiktsmasker och föreslå make-up.

CLEANBOT

En städrobot som håller rent i lägenheten. Ser ut som en avancerad Nilfisk. Städar enligt ett uppgjort program under dagen när ägarna är borta. Roboten hyrs ut av ett städbolag. Den åker runt i olika lägenheter och städar under dagarna för en rimlig summa. Ofta ingår städningen i hyran.

HEMTERMINAL

Så snart någon kommer in i lägenheter kopplas hemterminalens röstsimulator på och säger till exempel: "God kväll Windy, hur var det på jobbet? Ska jag hälla upp en drink? Trist väder i kväll." Terminalen är röst- eller tangentbordsstyrd. Den visar holografiska bilder projicerade i rummet. Den har alla upptänkliga och oupptänkliga funktioner man kan ge en hemdator.

HOLOPROJEKTIONER

Lägenheten har holoprojektväggar med full sensorisk illusion. Rummens väggar kan se ut som en öppen portiko som vetter ut mot ett lummigt skogslandskap med små bäckar och strövande hjortar. En mild bris fläktar och det luktar regn. Ventilationssystemet sprider dofter och vind, ur högtalarna kommer naturtrogna ljud och de holografiska projektionerna på väggarna är fullständigt naturtrogna.

HUSDJUR

De mer lyckligt lottade har fågelreplikor som flyger runt i rummet och sjunger. Katter och ormar är andra populära replikantdjur. De sköts av PetInvest om ägaren tycker det är för jobbigt att mata dem själv.

KRUKVÄXTER

De gröna växterna som finns överallt i lägenheten sköts av hyrbolaget PlantInvest, om inte ägaren själv har ett fanatiskt intresse för plantskötsel.

ODLINGSSKÅP

Ett litet växthus i anslutning till köket, upplyst av växtbelysning. Här odlas kryddväxter och grönsaker för hushållets behov. Skötsel och skörd kan skötas automatiskt eller manuellt.

OMNIPROCESSORN

En kombinerad foodprocessor, tryckkokare, grill och mikrougn. Kan programmeras för att laga maten helt automatiskt, eller användas som hjälpmedel vid manuell matlagning. Den är inbyggd i väggen och syns knappast.

SOPORNA

Kastas osorterade i ett nedkast i köket och samlas i ett gemensamt soprum för blocket. Där hämtas de sedan av något återvinningsföretag med anläggningar i stadens utkanter.

TVÄTTOMAT

Finns i varje lägenhet. Man kastar ned smutstvätten i en lucka i badrummet så kommer den ut nystruken och sorterad i ett särskilt tvättskåp.

UTEMILJÖ

Till hyresblocket hör ofta en liten park med riktiga träd, en liten damm och lekplats för barnen. Det brukar också finnas gym och bad i varje sektor i bostadsblocket.

YTTERLÅS OCH LARM

Ett elektroniskt lås som öppnas med röstidentifikation, retinakontroll eller ett kodkort. Kodat till hemterminalen, som i sin tur är kopplad till försäkringsbolagets larmtjänst. Om någon utan rätt låskod försöker ta sig in går larmet och bolagets utryckningstjänst kommer inom 10 minuter. (I alla fall står det så i broschyren. I allmänhet tar det ett par timmar.)

ÖVERKLASSEN

Överklassen är den översta tiondelen, ibland tjugondelen, av stadens befolkning. Dit hör företagsägarna, de högre tjänstemännen och de lyckligt lottade konsulterna och experterna. Överklassen ser ned på medelklassens prylfixerade tillvaro. De rikas bostäder är osannolikt rymliga, små palats med åtskilliga rum per person, flera meter högt i tak och små inneträdgårdar. De består till stor del av representationsytor, där man kan ha cocktailparties och middagar. Det finns gott om gröna växter. Lokalerna skiftar i nivå hela tiden. Vattenarrangemang är mycket populära, särskilt kombinerade med intressanta vattendjur som jättesköldpaddor och delfiner. Golven har sällsynta steninläggningar, helst från asteroidbältet. I taken hänger gammaldags kristallkronor. Kvadratmeterytan i bostaden, mängden antika konstföremål och antalet tjänare är en säker mätsticka för att bedöma statusen hos en rik person.

I en överklassbostad finns knappast någon synlig teknik och elektronik. Den som finns är diskret. Det kan vara en antik hifi-anläggning i ädelträ eller ett psykedeliskt ljusspel som speglar sig i vardagsrummets vattenfall eller groteska organiska konstverk som glider runt i rummen.

BEVAKNINGSSYSTEM

Bostaden är minutiöst bevakad. Ingen kommer in i blocket utan rätt ID. Lägenheten bevakas av både elektroniska larm och mänsklig vaktpersonal. Osynliga scanners i väggarna vid dörrarna kontrollerar att besökare inte bär några vapen eller andra dolda föremål. Alla rum kan vid behov avlyssnas och videofotograferas. Mänskliga vakter bevakar alla ingångar.

DÖRRARNA

Är automatiska, om man inte har råd med en tjänare som står vid varje dörr och öppnar.

HEMTERMINALEN

Bakom panelerna av ädelträ finns en avancerad teknologisk apparat. Hemterminalen har kapacitet som huvuddatorn på ett medelstort företag. Den styr säkerhetssystemet med värmekameror, rörelsedeckare och mänskliga vakter som finns överallt. Hemterminalen styr också alla rutiner med inköp, arbetsscheman för tjänare och städning.

HISSAR

Antigravitationshissar förbinder alla plan, men många installerar också trappor som anses vara mer autentiska. Det är dessutom nyttigt med motion.

HUSDJUR

Alla husdjur är äkta. Replikanter är billigt och vulgärt. Rovdjur och andra vilda djur anses särskilt spännande. Stora egendomar har ofta en egen genbank med vilda djur i naturlig miljö. På senare tid har skräddarsydda djur som enhörningar och drakar blivit populära. Görs ofta någorlunda intelligenta och sällskapliga.

KONSTFÖREMÅL

Konst och utsmyckning är den enda elektronik som tillåts synas i lägenheten. Mobiler och rörliga statygrupper av olika slag är populära, helst i kombination med vatteninstallationer och multisensoroutput. Naturmaterial som sten, trä och vatten föredras framför konstmaterial.

Högsta mode är organiska konstverk — pulserande konstruktioner av biomassa som växlar färg och form och ibland också kan röra sig runt i lägenheten.

MÖBLERINGEN

Varierar mycket beroende på ägarens smak. Ofta en kombination av antika möbler och futuristisk nydesign. I representationsdelen av bostaden används så mycket antika möbler som möjligt. Bara de allra rikaste kan kosta på sig att inte markera sin status på det sättet.

ROBOTAR

Används framför allt till städning och bevakning. Är vanligen identiskt lika levande människor. Dock finns en del som vill ha "robotliknande" robotar.

TJÄNSTEFOLK

Överallt finns tjänare — fabricerade gentyper, androider och helt mänskliga tjänare. De är tysta, diskreta och obrottsligt lojala.I hallen möts besökaren av en butler, en naturfödd människa som har genomgått minst fem års butlerutbildning. Han tar besökarens kläder och hänger på den antika hängaren. Livvakter finns alltid diskret utplacerade i familjemedlemmarnas närhet. Städning, servering, matlagning — allt sköts av mänskliga tjänare.

VÄXTER

Finns i överflöd. Gärna exotiska träd och nyproducerade gentyper med egendomliga blommor och färgskimrande blad. Kombinationer av växter och djur är också populära.

Dokument slut. . .



XJ 7 hängde omkring i slumkvarteren och skrämde slag på barn.

ROBOTAR OCH REPLIKANTER

På 2030-talet var robotar mekaniska människor byggda av lättmetall och organisk vävnad. De kunde inte skiljas från en människa vid en snabb blick och utförde smutsiga arbetsuppgifter som inga människor ville ta i.

Den bilden har förändrats under 70- och 80-talen. Människoliknande robotar finns kvar och tillverkas fortfarande, men de har fått konkurrens av mer specialiserade robotar och av genetiskt skräddarsydda människor, replikanter.

ROBOTAR OCH ROBOTPSYKOLOGI

Ordet robot används i vanligt språkbruk mest om CSD, men täcker också alla de mer specialiserade robotar som finns på företag och i hemmen. Gemensamt för alla robotar är att de är mekaniska i grunden. Organisk vävnad har bara en kosmetisk betydelse, den fyller ingen praktisk funtion. Så gott som alla robotar styrs av kristalldatorer som rymmer konstgjord intelligens.

I vanliga människors medvetande är en robot mycket lik en människa. Man uppfattar maskinens konstgjorda intelligens som jämförbar med den mänskliga. Det är en missuppfattning. Särskilt CSD gör ett "mänskligt" intryck därför att programmeringen är avsedd att ge rätt sociala och psykiska signaler. Den är "mänsklig" för att den fungerar bättre i samarbetet med människor, inte för att den tänker som en människa.

Roboten uppfattar inte sin programmering på samma sätt som en människa uppfattar sitt medvetande. De logiska strukturerna i kristalldatorn är helt synliga för roboten. Den vet varför den tänker och hur den tänker. Också den konstgjorda associationsförmågan, intuitionen, är logiskt uppbyggd och kan analyseras av roboten. Den består av förmågan att samköra stora mängder fakta mot en "erfarenhetsbank".

En robot är självprogrammerande och kan, inom vissa gränser, förändra sina logiska strukturer. Gränserna, som för en CSD ofta utgörs av robotikens tre lagar, är å andra sidan fullständigt obändliga. Ingen robot kan bryta de grundstrukturer som styr hur självprogrammeringen går till.

Att roboten skulle utveckla större intelligens och "mänsklighet" ju mer självprogrammering den ägnar sig åt är en vanlig missuppfattning. Det enda som händer är att programstrukturen förändras så att de ursprungliga konstruktörerna inte kan förutse robotens beteende. Det innebär inte att den har blivit mer eller mindre mänsklig, bara mer oförutsägbar.

Äldre modeller av CSD är unika så till vida att de har fått utvecklas och omprogrammera sig själva fritt. De har utvecklat vad människorna runt dem uppfattar som mer personlighet.

Annars är det ovanligt att robotar tillåts utveckla oförutsägbara psykstrukturer.

Säkerhetsrobotar och stridsrobotar har en låst programmering och strikta ramar för hur långt självprogrammeringen får gå innan en broms slår till och stoppar förändringen.

De allra flesta robotar har ett psyke och en personlighet som helt styrs av programmeringen. En stridsrobot är lydig och rigid, en sällskapsrobot är trevlig, en hushållsrobot är noggrann och lydig. Få robotägare har intresse av att deras egendom utvecklar oförutsägbara personlighetsdrag. När det händer brukar roboten plockas in för omprogrammering.

CALVIN STANDARD DROIDS

Calvin Standard Droid är fortfarande den vanligaste robottypen. Den massproducerades vid rymdexpansionen på 2030-talet för att användas vid gruvdrift och konstruktionsarbeten i rymden. Konstruktörerna, Calvin & Hobbes, ansträngde sig för att göra CSD så lik en människa som möjligt för att förhindra psykiska problem bland de människor som arbetade med robotarna under pressade förhållanden i rymdstationer och ombord på skeppen. Därför är roboten mycket lik en människa, både till det yttre och i sociala reaktioner. Calvin & Hobbes har senare uppgått i Sirius Robotechnics, som ägs av Geminikoncernen. CSD har förlorat mycket av marknaden efter Katastrofen. Människor strömmar in till städerna, beredda att ta vilka skitjobb som helst. Rymdexpansionen finns inte kvar som säkerhetsventil för överbefolkningen. Det finns plötsligt en väldig massa billig arbetskraft, betydligt billigare än de avancerade robotarna. CSD tillverkas i allt mindre upplagor och det är framför allt äldre exemplar som är i drift.

I säkerhets- och vakttjänst har CSD nästan helt ersatts av mer ändamålsenliga modeller, specialtillverkade för sin uppgift. Inom industrin har CSD aldrig varit speciellt stora. De finns i någon mån kvar i kemisk industri och återvinningsbranschen.

CSD:s värden beskrivs i mutantreglerna.

HUSHÅLLSROBOTAR

Hushållsrobotar finns framför allt i välbärgade medelklasshem där teknisk apparatur är högsta status. De är inte särskilt människolika, utan ser mer ut som förväxta dammsugare med olika utfällbara armar och verktyg. En hushållsrobot kan göra allt praktiskt i ett hem — städa, diska, laga mat, tvätta, reparera skador och möblera om. De är lydiga, nästan underdåniga, och pedantiskt renlighetsivrande.

STY	20	INT	5	PER	5
SMI	10	STO	10	FYS	12
MST	5	SB	+1T4	KP	22

Förflyttning: 20
Klass: ROB
Väsentliga färdigheter:
Datorkunskap 75%, Diska 90%, Heminredning 90%, Iakttagelseförmåga 90%, Matlagning 75%, Reparationer 90%, Städa 90%, Tvätta 90%

Robotik: Dammsugare, Rengöringsmedel och skurmoppar, Verktygsarmar med alla upptänkliga verktyg

INDUSTRIROBOTAR

Vid sidan av CSD har det alltid funnits specialiserade industrirobotar som sköter montering och konstruktionsarbeten. Många av dem har lika avancerade kristallhjärnor som CSD för att klara olika problem som kan uppstå. De tillbringar hela sina "liv" inne i de helautomatiska produktionsanläggningarna och möter sällan levande människor. Sådana robotar har en underlig världsbild som människor har svårt att sätta sig in i.

Industrirobotar är konstruerade för att klara sina arbetsuppgifter på bästa sätt. De har inga likheter med människor, utan ser helt och hållet ut som maskiner. De kan kommunicera med människor, men tillverkarna har inte ansträngt sig för att ge dem naturtrogna sociala och psykiska reaktioner. Därför uppfattas de sällan som intelligenta av människor, trots att de styrs av avancerade AI-datorer. De har mycket växlande värden och färdigheter, beroende på arbetsuppgifter.

FAST SVHVARMONTÖR CRYO-ALBA

STY	30	INT	15	PER	5
SMI	10	STO	15	FYS	15
MST	5	SB	+2T6	KP	30

Förflyttning: —

Klass: ROB

Väsentliga färdigheter: Montera 95%, Iakttagelseförmåga 90%, Reparationer 90%

Robotik: Verktygsarmar med montagenipplarna C 22 och C 35X

STRIDSROBOTAR

Stridsrobotar är naturligtvis synnerligen licensbelagda. Det är bara stora militärkorporationer och myndigheter som har möjlighet att skaffa stridsrobotar. De används i skärmytslingar med andra korporationer eller vid straffexpeditioner mot uppstudsiga mutanter eller anställda.

Stridsrobotar styrs av senaste modellens kristalldatorer och är mycket intelligenta och flexibla. De har två armar och två ben, men är i övrigt inte särskilt människolika.

Stridsroboten ger ett regelfixerat, strukturerat intryck. Det gör att människor intuitivt kan lita på den och inte oroar sig för att den plötsligt ska löpa amok. För robotar som ska användas vid straffexpeditioner och terrordåd kan ett annat psykprogram användas som gör att roboten ger ett opålitligt, ja till och med sadistiskt intryck.

Människolika stridsrobotar kallas terminatorer. De är lite sämre än den modell som beskrivs nedan och har inte inbyggd beväpning. En terminator är i princip en förstärkt CSD med ett särskilt program för att spåra och utplåna definierade individer.

GEMINI BATTLE B 13

STY	40	INT	15	PER	5
SMI	12	STO	20	FYS	30
MST	10	SB	+3T6	KP	50

Förflyttning: 40

Klass: ROB

Huvudhand: Dubbelhänt

Väsentliga färdigheter: Automatvapen 90%, Gevär 90%, Pistol 90%, Obeväpnad strid 75%, Närstridsvapen 75%, Undvika 50%, Rörliga manövrer 50%, Iakttagelseförmåga 75%

Robotik: Laserkarbin och kulspruta med 10 mag vardera, granatkastare med 30 granater, tung stridsrustning (täcker hela kroppen), verktygshand med 10 utbytbara verktyg, IR-ögon, Sonar, Radioutrustning, Lasersikte

SÄKERHETSROBOTAR

Säkerhetsrobotar är en stor artikel och finns i flera utföranden, mer eller mindre människolika. De tillverkas i förstärkt syntiplax eller helt i metall. Det är ovanligt att organisk vävnad ingår i konstruktionen.

Säkerhetsrobotar registreras hos myndigheterna och det krävs licens för att använda dem. Det är i allmänhet bara företag som har råd med sådan bevakning, även om en del mindre modeller säljs till privatpersoner.

De styrs av en kristalldator av mindre format än den som sitter i en CSD. Lydnadskretsarna är helt integrerade i datorn på en vaktrobot. Den kan inte vägra att lyda sin ägares order.

En säkerhetsrobots programvara är gjord för att lätt strukturera vaktronder och rutiner. Den registrerar allt i sin omgivning, filmar och gör ljudupptagningar oupphörligen.

Den gör ett stelt och regelfixerat intryck. Tillverkarna har kommit underfund med att säkerhetsrobotarna ger ett mer förtroendeingivande intryck om de verkar rigida i psyket.

CALVIN SECGUARD (FÖR KORPORATIONSBRUK)

En vanlig typ av säkerhetsrobot. Humanoid med två ben och armar för att manövrera vapen. Laserkarbin och bedövningspistol är inbyggda i armarna på roboten.

SecGuard använder röstsimulator för att kommunicera. Den kan också projicera 3D-bilder.

STY	24	INT	6	PER	3
SMI	9	STO	16	FYS	18
MST	10	SB	+1T6	KP	34

Förflyttning: 27
Klass: ROB
Huvudhand: Dubbelhänt
Väsentliga färdigheter: Gevär 75%, Pistol 75%, Granatgevär 75%, Undvika 50%, Rörliga manövrer 50%, Iakttagelseförmåga 75%
Robotik: Laserkarbin, Bedövningspistol, 10 magasin till varje vapen , Granatgevär med 5 sömngasgranater och 5 spränggranater, tung stridsrustning (täcker hela kroppen), Sonar, IR-ögon, Fotoreceptor, Radioutrustning
Kostnad: 1 000 000 ED

CALVIN HOMEGUARD (MINDRE MODELL FÖR PRIVAT BRUK)

HomeGuard köps av paranoida privatpersoner för att bevaka lägenheten. Det krävs licens för att ha en homeguard. Den kostar en del, men ger å andra sidan avdrag på självrisken till hemförsäkringen. En säkerhetsrobot för hemmabruk måste vara programmerad för att aldrig ge någon människa dödliga skador. Den ser något mänskligare ut än en vanlig säkerhetsrobot. För en extra kostnad kan man få den helt människolik.

STY	20	INT	5	PER	5
SMI	9	STO	10	FYS	15
MST	6	SB	+1T4	KP	25

Förflyttning: 25
Klass: ROB
Huvudhand: Dubbelhänt
Väsentliga färdigheter: Gevär 75%, Pistol 75%, Undvika 50%, Rörliga manövrer 50%, Iakttagelseförmåga 75%
Robotik: Bedövningspistol med 10 magasin, 10 sömngasgranater, lätt stridsrustning (täcker hela kroppen), Sonar, IR-ögon, Fotoreceptor, Radioutrustning
Kostnad: 600 000 ED

SÄLLSKAPSROBOT

Sällskapsroboten har nästan slagits ut av androider och replikanter. Den producerades ursprungligen för bordeller och barer i rymdstationer och gruvinstallationer i asteroidbältet. De flesta sällskapsrobotar är till det yttre yppiga kvinnor och har en psykstruktur som tillverkarna ansåg vara kvinnlig — lätt hysteroid och osjälvständig med anlag för nymfomani. Sällskapsrobotar är därför ganska nervpåfrestande att umgås med någon längre tid. De som finns kvar på Jorden är i allmänhet arbetslösa och tar samma slags jobb som CSD. En del har låtit omprogrammera sig för att få bort den ursprungliga psykstrukturen och kan bara skiljas från en CSD på sitt yttre.

SÄLLSKAPSROBOT CALVINPLEASUREDROID

STY	20	INT	8	PER	6
SMI	13	STO	10	FYS	19
MST	6	SB	—	KP	29

Förflyttning: 32
Klass: ROB
Huvudhand: Dubbelhänt
Väsentliga färdigheter: Sexologi 70%, Undvika 50%, Rörliga manövrer 75%, Iakttagelseförmåga 50%
Robotik: Inbyggda massagevibratorer

ANDROIDER

Androiderna ligger mellan robotar och replikanter i utvecklingen. De skapades innan gentekniken hade möjligheter att skräddarsy mänskliga replikanter. Androiden är helt konstruerad av organisk vävnad. Den styrs av en biodator istället för en kristalldator. Det gör den betydligt mer människolik än en robot.

Man måste skära sönder androiden för att konstatera att den inte är en levande människa. De konstgjorda organen och benstommen skiljer sig något från människan, men resten av kroppen är helt lik en människokropp. Androiden klarar i allmänhet Riefstahls psykologiska mänsklighetstest, och kan alltså inte skiljas från en människa i psyktester.

Det har gjort att androider används som infiltratörer i farliga situationer och vid olika slags självmordsuppdrag. Deras biodatorer är inte mer mänskliga än att de kan programmeras att förstöra sig själva, eller förses med vanliga lydnadskretsar.

Psykologiskt ligger androiden mitt emellan roboten och människan, men ändå närmare roboten. Biodatorn har visserligen en mer "människo-

lik" associationsstruktur än kristalldatorn, men den saknar den mänskliga hjärnans erfarenheter och identitetsbyggande egenheter. Androiden kan programmeras och reprogrammeras på samma sätt som en robot. Inga androider har tillverkats sedan 70-talets början, när replikantindustrin sköt fart. De som finns kvar är några modeller tillverkade av franska AKAB för infiltration och spionuppdrag.

AKAB ASHANTI VP MOD 2065

STY	20	INT	20	PER	10
SMI	15	STO	15	FYS	20
MST	10	SB	+1T6	KP	35

Förflyttning: 35
Klass: ROB
Tillverkningsår: 2065
Huvudhand: Dubbelhänt

Väsentliga färdigheter: Automatvapen 60%, Datorkunskap 50%, Elektronik 75%, Fingerfärdighet 75%, Gevär 60%, Gömma sig 75%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 50%, Pistol 80%, Rörliga manövrer 85%, Teknik 50%, Undvika 75%

Robotik: Fotoreceptor, Radioutrustning, IR-ögon, Sonar

REPLIKANTER

När replikantindustrin sköt fart i början av 70-talet fick robottillverkningen ett hårt slag. Replikanterna kan utföra många av de uppdrag som tidigare sköttes av robotar — smutsiga arbeten i kemisk industri och avfallshantering. Replikanterna är i längden billigare att producera än de dyra robotarna.

Replikanten är rakt igenom en människa, men betraktas av samhället och lagarna som en robot. Hans arvsmassa har konstruerats av en genetiker och lagts in i ett mänskligt ägg som berövats sin cellkärna. Han har sedan fötts ur en konstgjord livmoder och uppfostrats tillsammans med sina klonbröder och -systrar i en produktionsanläggning för replikanter. Vid sju års ålder betraktas en replikant som arbetsduglig och säljs vidare till industrin.

Initialkostnaden för en replikant är ganska hög, eftersom han måste uppfostras i flera år på produktionsanläggningen, men eftersom replikanterna är lika fruktsamma som andra människor blir de självreproducerande efter den första generationen. Replikantens förändrade arvsmassa gör att han klarar att vistas i mycket förorenade och stressande miljöer, där man tidigare bara kunde ha robotar. Han för de egenskaperna vidare till sina barn, som också är korporationens egendom och tar över sina föräldrars arbetsuppgifter när de dör. Replikanter blir därför synnerligen billiga i drift efter den första generationen.

För ansvarsfulla uppgifter, som vakttjänst, väljer man gärna första generationens replikanter om det är möjligt. Arvsmassan förändras i de följande generationerna och trots tillverkarens garanti "upp till 6:e generationen" kan man inte vara helt säker på att replikanten fungerar som man vill.

Replikanten har den nackdelen jämfört med robotar och androider att den är mänsklig. Det är en fördel i flexibilitet och socialt, men en nackdel när ägaren ska kontrollera sin egendom. Det görs därför försök att indoktrinera replikanter till den grad att de lyder order blint och fungerar som androider. Försöken har inte fallit särskilt väl ut. I allmänhet har det slutat med att replikanten får dolda psykiska problem som när som helst kan bubbla upp och orsaka besvär. Men försöksverksamheten pågår fortfarande.

Många röster har naturligtvis höjts om att detta är slaveri. Medborgarrättsrörelser försöker stoppa tillverkningen av replikanter. Mer moderata politiker hävdar att andra generationens replikanter, som fötts på vanligt sätt, borde betraktas som vanliga medborgare. Men en sådan lagstiftning skulle rycka undan grunden för replikantindustrin. Det skulle bli alldeles för dyrt att ta fram nya replikanter i produktionsanläggningarna varje generation. Korporationerna hävdar att replikanterna inte skulle klara att flyttas från de arbetsuppgifter som de har skapats för. Försök har också visat att replikanter som tvingas lämna sin grupp och fråntas sina arbetsuppgifter får svåra psykiska störningar. Det beror på att korporationerna medvetet konstruerar oflexibla och ofta tämligen ointelligenta replikanter som ska vara lätta att kontrollera. Deras livslängd begränsas till runt 40 år.

Den ekonomiska betydelse replikantindustrin har fått betyder nog att hanteringen inte kan stoppas med politiska medel.. Tillverkarna producerar allt mer avancerade människor, som är på väg att gå över gränsen för vad som kan betraktas som mänskligt. Det finns replikanter som kan leva i vatten och i fruktansvärt nedsmutsad miljö.

Vi ger några exempel på vanliga typer nedan.

AVFALLSARBETARE

Återvinningsindustrin använder replikanter för att finsortera och hantera toxiskt avfall i de stora återvinningsanläggningarna. Replikanterna bildar grupper som lever hela sina liv i anläggningarna. De kan äta i stort sett vad som helst och kostar inte sina ägare särskilt mycket. Avfallsarbetarna var de första replikanterna som tillverkades och har nått sin 3:e generation. Nu börjar man se förändringar i psyket. De unga replikanterna är inte lika nöjda med att lyda ägarna som sina föräldrar och många återvinningsföretag har haft problem med upprorsförsök och strider mellan olika replikantgrupper.

En särskild typ av avfallsarbetare är de som lever i kloakerna. De är amfibiska och kan andas både luft och vatten.

STY	14	INT	7	PER	7
SMI	10	STO	10	FYS	18
MST	7	SB	—	KP	28

Förflyttning: 28
Klass: REP

Väsentliga färdigheter: Fingerfärdighet 75%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 50%, Iakttagelseförmåga 75%, Rörliga manövrer 75%, Simma 75%, CityTalk 50% (konstig dialekt), Teknik 30%, Överlevnad 65%, Enhands närstridsvapen 50%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 50%

Mutationer: Gälar och simhud (kloakvarianten), Immuna mot gift, strålning och sjukdomar

KOLONISATIONSREPLIKANT

Korporationer som vill expandera utanför staden har prövat att använda designade replikanter för att tränga undan den inhemska mutantbefolkningen. Replikanterna är välorganiserade, intelligenta, lojala mot korporationen och tål miljögifter bättre än mutanterna. Försöket har på det hela taget slagit väl ut.

STY	15	INT	15	PER	10
SMI	12	STO	15	FYS	18
MST	15	SB	+1T4	KP	33

Förflyttning: 30
Klass: REP

Väsentliga färdigheter: Elektronik 50%, Fingerfärdighet 75%, Första hjälpen 75%, Gömma sig 75%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 50%, Rörliga manövrer 75%, Simma 50%, Spåra 50%, Teknik 75%, Överlevnad 90%, Enhands närstridsvapen 75%, Gevär 75%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 75%

Mutationer: Immuna mot gift, strålning och sjukdomar

PSIREPLIKANT

Enstaka korporationer har gjort försök att framställa konstgjorda psimutanter. Det har lyckats någorlunda, men psireplikanterna har svårkontrollerade psyken och man har råkat ut både för uppror och psykiska sammanbrott.

STY	12	INT	15	PER	12
SMI	10	STO	12	FYS	15
MST	18	SB	—	KP	27

Förflyttning: 25
Klass: REP

Mutationer: Valfri mängd mentala mutationer

SÄKERHETSREPLIKANT

Replikanter för vakt- och säkerhetstjänst är populära i överklassen. De är trevliga att se på, har perfekta fysiska värden och tycker om att lyda order och följa regler. Replikanter som ska fungera som livvakter präglas på den de ska vakta från späd ålder.

STY	18	INT	12	PER	10
SMI	12	STO	18	FYS	18
MST	10	SB	+1T6	KP	36

Förflyttning: 30
Klass: REP
Huvudhand: höger

Väsentliga färdigheter: Första hjälpen 60%, Iakttagelseförmåga 80%, Automatvapen 60%, Obeväpnad strid 75%, Pistol 90%, Undvika 75%

Dokument slut. . .

Oldsmobile plastic -59 jagad av Nippon internationals Katanor



Fordon

Allmänt

I Techno 2090 presenteras bara en bråkdel av de fordon en överindustrialiserad värld kan erbjuda. Markfordonen har delats in i fyra klasser; bilar, motorcyklar, expeditionsfordon och stridsfordon. Expeditionsfordon är precis vad det låter som, fordon som håller för lite råbarkad körning och är lite stryktåligare än andra fordon. Samtliga stridsfordon har åtkomlighet C, och är praktiskt taget oåtkomliga för rollpersoner.

Nedan följer också ett några regeltillägg. Det är inte meningen att du som SL ska "överreglera" spelandet med dem: använd sunt förnuft och improvisera!

Om du t ex undrar över var ett fordon blir träffat, vilka som blir skadade och om skottet kanske träffade bränsletanken, leta inte efter en träfftabell utan bestäm själv. Det roligaste är inte att resultaten blir exakta utan att det blir ett allvarligt fel just när man är jagade av 7 254 galna mutanter och de enda reservdelarna man har är tre tuggummin och ett gem...

Fordonsformuläret

Använd gärna fordonsformuläret som medföljer boxen, så att du vet hur rollpersonernas fordon ser ut, var alla sitter och om det t ex har hemliga gömställen. För bok över vilka skador som uppstår och hur pass effektiva reparationer rollpersonerna gör. Om inte annat så kan det innebära att de tar hand om sin bil och inte alltid lagar med silvertejp och tuggummi.

Pansar

Pansar är allt som skyddar ett fordon, oavsett om det är metall (äkta pansar) eller t ex. syntiplax. Metallplåtar är dock den mest använda formen av pansar.

Syntiplax skyddar mer mot energivapen än vanliga projektilvapen, därför står det två värden vid bepansring om fordonet är skyddat av syntiplax. Det första är skyddet mot energivapen, det andra mot projektilvapen och gaussvapen. T ex. kan det stå: "Bepansring: syntiplax 100 / 60"

Syntiplax är väsentligt lättare än metall.

Pansar fungerar så här: när någon projektil träffar ett fordon slår man skadan. Sedan räknar man ut vad fordonets bepansring drar av (detta kan ju variera beroende på om man träffar ett fönster eller om man använder den frivilliga regeln nedan). Om det finns skadepoäng kvar drabbar de passagerarna på ett sätt som SL får bestämma. (Var det en granat som briserade blir troligen alla skadade, och får därför var och en den skada som kom in i fordonet, var det en gevärskula som träffade blir bara en i bilen träffad.)

Fordonets "styrka" är ett mått på fordonets egna stryktålighet, det är detta som kallas pansar i grundreglerna. För att mäta hur mycket stryk ett fordons chassi, styrning, motor med mera får,

KORT FÖRKLARING AV FORDONSFORMULÄRET.

Fordonstyp: Fyll i typ av fordon: Helikopter, bil, svävare, MPCV, etc.
Modell: Vilken fordonsmodell är det? En Lanzia Z300, CiTyChopper 90X...
Reg nr: Alla lagligt registrerade fordon får ett registreringsnummer.
Tillv år: Tillverkningsår. Bestäm i samråd med SL.
Ägare: Skriv namnet på den/dem som äger fordonet.
Längd: Fyll i fordonets längd,
Bredd: dess bredd och
Höjd: dess höjd.
Max last: Denna uppgift hämtas från fordonsbeskrivningen i häfte B.
Max passagerare: Denna uppgift hämtas från beskrivningen i häfte B.
Tomma rutor: Plats att fylla i annat som SL anser vara av intresse.
Ekonomihastighet: Denna uppgift hämtas från beskrivningen i häfte B.
Maxhastighet: Denna uppgift hämtas från fordonsbeskrivningen i häfte B.
Räckvidd m full tank: Detta är räckvidden från fordonsbeskrivningen.
Förbr bränsle: Här kryssar du i en ruta för varje 5% av innehållet i bränsletanken som fordonet förbrukar. Tänk på att fordonets faktiska räckvidd också minskar med 5%.

PANSAR

Kaross: Fyll dels i hur många sp karossen har enligt fordonsbeskrivningen, och fyll i hur många sp som återstår om fordonet blir skadat.
Rutor: Fyll dels i hur många sp rutorna har enligt fordonsbeskrivningen, och fyll i hur många sp som återstår om fordonet blir skadat.
Totala KP: Fyll dels i hur många KP i styrka fordonet har enligt fordonsbeskrivningen, och fyll i hur många KP som återstår om fordonet blir skadat.
Skador/defekter på fordonet: Här fyller du i vilka icke-reparerade skador som fordonet drar på sig med tiden.
Effekt: Här skriver du vilka effekter SL anser att fordonets skador får. En läckande bränsletank tredubblar till exempel kanske bränsleförbrukningen.

BESTYCKNING

Plac.: Skriv var vapnet sitter i fordonet.
Vapen: Ange vilket vapen det är.
Skada, räckv, oml, mag, salva, EV: Hämtas ur vapenbeskrivningen.
Ammo kvar: Skriv upp hur mycket ammunition som finns kvar till vapnet i takt med att du skjuter.

I LASTEN

Föremål: Skriv upp vilka viktiga föremål som finns i fordonet.
Placering: Anteckna var i fordonet föremålet ligger.
Ägare: Fyll i vem som äger föremålet.
Anteckningar: Plats för egna anteckningar.

finns följande lilla regel: om skadan slog igenom pansaret får fordonet hälften av **de ursprungliga** poängen i skada. Om det inte slog igenom får det en fjärdedel i skada. Denna skada räknas separat från vad passagerarna tar i skada. När KP når noll är bilen obrukbar, men redan innan dess kan det hända saker. För varje tiotal KP som försvinner slutar något att fungera eller börjar uppföra sig underligt.

Exempel: Tobbe och Widde är jagade av två knarklangare som beskjuter deras bil med en k-pist. Knarklangare 1 har 60% på automatvapen men både han och målet rör sig; det ger honom ungefär –40% på tärningen tycker SL och slår 14, en träff. Knarklangaren skjuter automateld vilket skulle ge Tobbe –25% på undvika. Tobbe misslyckas mycket riktigt och bilen blir träffad. SL slår 12, vilket dubblas (automateld mot ett mål) =24. SL tycker då att det är ca 50% chans att bilens bakruta blir träffad, respektive 50% att kulan tar lägre ner på bakluckan. Han slår 24, bakrutan träffas. Den absorberar 5 poäng, resten träffar Widde som satt i baksätet. Synd för honom. Dessutom tar bilens styrka 12 i skada (hälften eftersom bepansringen inte räckte.) Eftersom det är mer än tio bestämmer SL att en förlupen kula träffade framrutan som splittrades. Tobbe och Widde kommer att få problem med besiktningen.

FRIVILLIG REGEL

Ett fordon är inte jämn bepansrat över hela ytan, det skulle bli alltför tungt. Istället är pansaret tunnare på en del ställen där risken att bli träffad är mindre. Om man väljer att använda denna regel utgår man från de värden som står noterade vid respektive fordonstyp men förändrar dessa enligt följande:

Front	100%
Sida	50 - 90%
Akter	50 - 75%
Tak/Botten	20 - 50%

SLUT FRIVILLIG REGEL

Krockar och prejningar

Vilken biljakt kan vara utan detta? Men hur mycket skada gör en framrusande bil i vansinnig fart? Ett enkelt tips: 1 poäng per km/h. Om man krockar med något som är tungt nog att ligga stilla, t ex. Förenade Betongs AB huvudkontor, drabbar skadan dem i bilen i stället. Om två bilar frontalkrockar lägger man ihop deras fart och låter den drabba båda. Tänk dock på att en tyngre bil tar mindre skada när den träffar en lättare och tvärt om. Återigen: använd sunt förnuft. Vid en krock mellan exempelvis en personbil och en pansarbagge torde personbilen få 95% av skadan. Ta då och fördela över poäng från det tyngre fordonet. Om man kör in i någon bakifrån; subtrahera det långsammare fordonets hastighet från det snabbares.

Sedan har vi de svårare bedömningarna. Om man prejar någon tar bilen skada som vid påkörning bakifrån, dvs. subtrahera hastigheterna, men bedöm också vinkeln mellan bilarna. Ju mer vinkeln närmar sig 90 grader desto mer kraft får man och skadan ökar. Lägg på poäng om du tycker att det behövs, vid 90 grader är kraften samma som en vanlig påkörning. Låt inte spelarna välja vinkel helt själva, denna bestäms av hur mycket utrymme det finns att manövrera på, bilarnas positioner och så vidare. Förlora er inte i diskussion om dessa detaljer, ju bättre färdighetsslaget lyckas desto mer kan spelarna bestämma över bilens färd.

En krock räknas på samma sätt som en träff med ett vapen, med undantag för att man aldrig träffar rutorna. Ett säkerhetsbälte halverar skadan på de som sitter i bilen. (Men inga säkerhetsbälten i världen hjälper vid en frontalkrock mellan fordon i 140-150 km/h eller mer). Den som vill preja någon måste klara ett färdighetsslag mot markfordon, den som försöker undvika en prejning måste göra likadant, men får se sin chans att lyckas minskad med den prejande förarens differensvärde.

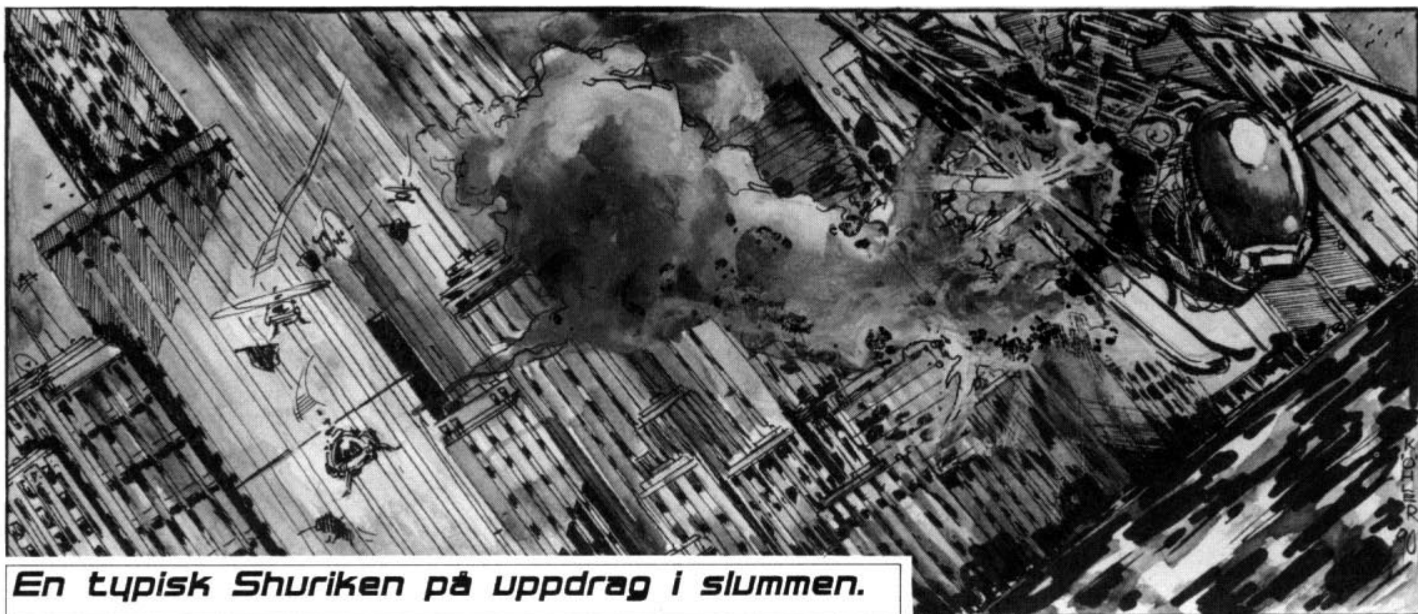
STRIDSFORDON

MPCV

När arméerna allt mer övertogs av privata intressen, och de allt mer avancerade pansarvärnsrobotarna blev billigare led den traditionella stridsvagnen som tungt bepansrad vapenplattform ett stort nederlag. De blev för dyra för att vara effektiva. Istället dök det upp en ny sorts stridsfordon: MPCV — Multipurpose Combat Vehicle (ung. universalstridsfordon. I början kallades de stundtals också MRCV).

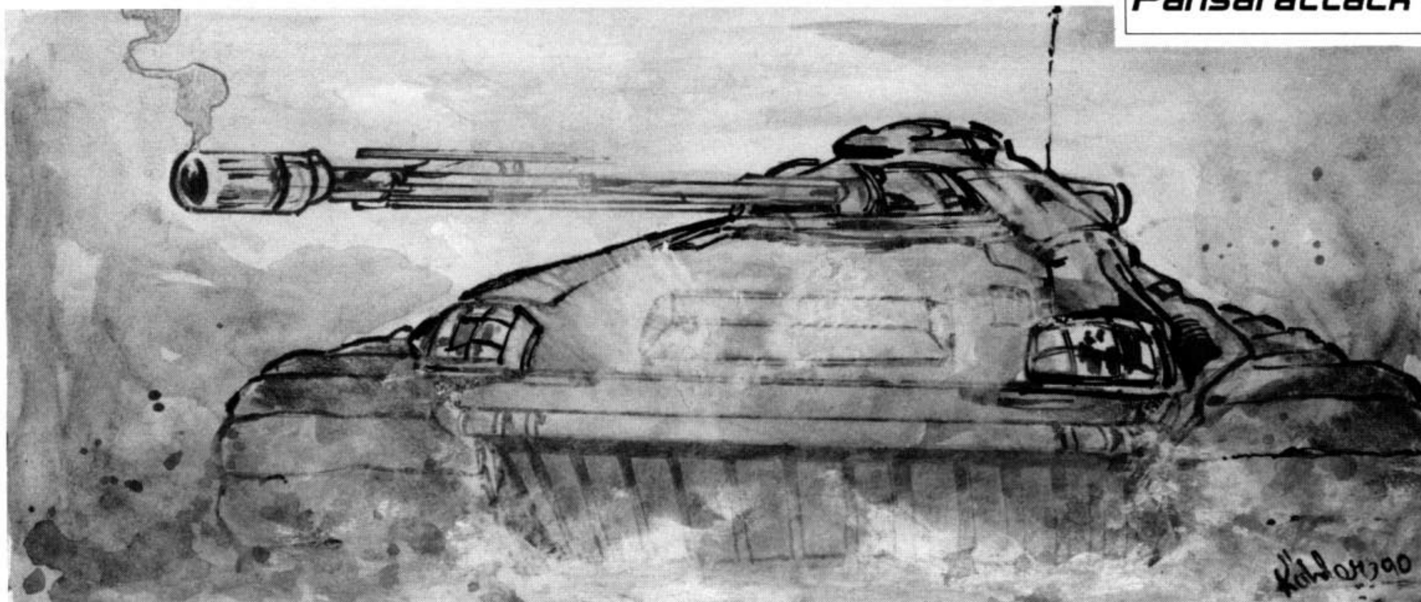
Idén med MPCV-fordon är att de ska vara lätta, snabba och mycket rörliga för att undvika att bli träffade, snarare än att lita till sitt pansar i en strid. De ska också finnas möjligheter att lätt göra olika specialfordon på samma chassi med mycket små ändringar, så kallade "fordonsfamiljer".

Samtidigt som de är lätta ska de ha tillräckligt kraftfull beväpning för att kunna bekämpa i stort



En typisk Shuriken på uppdrag i slummen.

Pansarattack



sett alla hot de kan ställas inför på ett modernt slagfält. Dessa hot är: alla andra stridsfordon, olika beväpnade helikoptrar, samt vanliga soldater i eller utan skydd. Sådana krav är svåra att uppfylla med ett enda sorts vapen, varför ett MPCV ofta har tre eller fyra vapensystem. Ofta har de också möjlighet att medföra egna fotsoldater i ett skyddat utrymme.

Svävarattackfordon

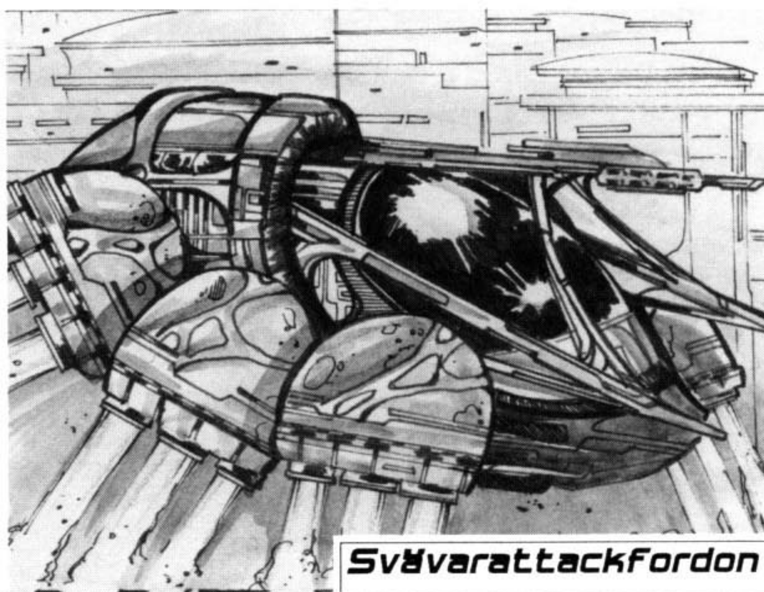
Svävare drivs framåt med hjälp av jetmotorer som alstrar en luftkudde under farkosten. Genom att vinkla denna luftstråle kan svävaren enkelt och behändigt byta riktning. Luftkudden håller svävaren ungefär en halv till en meter ovanför markplanet, och den kan färdas över all terräng som inte innehåller mindre uppskjutande föremål av en höjd som överstiger 1/2 meter.

Svävare finns av alla storlekar, och är populära som landstigningsfartyg och passagerarskepp. På grund av sin relativa instabilitet är dock attacksvävare ganska lätt bestyckade, de förlitar sig mer på rörlighet och manöverförmåga. Rekylfria vapen orsakar dock inga problem för en svävare.

Attackhelikoptrar

Helikoptrarna fick ett stort uppsving mot slutet av 1990-talet. Många förbättringar ledde till ökad prestanda och minskade krav på tillgång till utrymme på marken. Eftersom all trafik i staden måste styras hårt på grund av den enorma invånartätheten kan långt ifrån alla människor ha en egen bil, utan hänvisas till luftbanor eller taxibilar. Helikoptrar däremot går inte att styra lika hårt, där kan du själv fortfarande bestämma vägen. Om du nu har råd med en helikopter det vill säga. Helikoptrar används också rätt flitigt för transporter till och från staden och dess produktionsenheter, eftersom de är snabba, ganska billiga och inte är beroende av vägar. Det är dessutom väldigt svårt för mutanter och banditer att råna en flygande helikopter.

Dokument slut. . .



Svävarattackfordon



MEDICIN

All sjukvård i megastäderna är privatägd. Större sjukhus ägs av läkemedelskorporationer eller försäkringsbolag. På korporationssjukhus tenderar man att få mer vård än man bett om och sedan bli ruinerad när räkningen kommer. Försäkringsbolagen gör inte mer än de absolut måste. Ofta dör patienten under tvister med försäkringsbolaget om hur mycket behandling som ska ingå i försäkringen.

Därutöver finns en brokig flora av enskilda kliniker för allt från extensiv plastikkirurgi till avancerad cybernetik. Kontrollen av små privata kliniker är hård, för att de inte ska hota läkemedelsföretagens marknadsandelar. Små privata läkare bojkottas ibland av industrin och får inte köpa medicin eller material förrän de rättar in sig i ledet igen.

En vanlig sjuk- och olycksfallsförsäkring kostar kring 500 ED per år. Den ger skydd vid alla former av sjukdom och olycka och ersättning för arbetsbortfall och kostnad för proteser och liknande. Har man ingen försäkring kostar ett dygn på sjukhus runt 100 eurodollar. Därtill kommer till exempel en operation för 2-10 000 eller behandling i biotank, som kostar 1 500 per dygn.

Lagstiftningen kring medicinsk forskning är hård för privatpersoner och småföretag, men obefintlig för korporationer.

Anm: De namn på droger och bioagenter som används är exempel från stora läkemedelsföretag. Alla typer av droger finns av flera fabrikat under olika namn.

BIOAGENTER

Bioagenterna erövrade den medicinska marknaden på 30-talet. De slog nästan ut det tidigare sortimentet av droger och mediciner. En bioagent är en levande organism, vanligen ett virus som bär skräddarsydd DNA, designat för att göra önskvärda förändringar i den människa där den injiceras. Den kan stoppa gifter och sjukdomar, koagulera blodet vid inre blödningar, bryta ned överflödigt fett i blodkärlens väggar och mycket mer.

Bioagenter finns av två typer — residenta och temporära. De residenta finns ständigt i blodomloppet och "bevakar" så att inga sjukdomar eller gifter angriper bäraren. De temporära injiceras vid förgiftning eller sjukdom och arbetar en begränsad tid, tills faran är över.

Bioagenterna är helt biologiska och fungerar inte som cybernetik. De bidrar alltså inte till att ge en COS-effekt.

RESIDENTA BIOAGENTER

De som har råd skaffar sig bioagenter som ständigt ligger i blodomloppet och griper in om något skulle hända. De rika har ofta tjogtals med bioagenter i sitt blodomlopp. Vi beskriver några av de vanligaste här.

Residenta bioagenter bör kontrolleras av läkare minst en gång om året. Det finns en risk att de börjar mutera och skadar organismen på något sätt, till exempel genom att utveckla cancer. De injiceras alltid av läkare.

AIDARIN, NISOCRAN, M FL. (VACCIN)

Skydd mot sjukdomar. Bioagenterna angriper de

virus eller mikroorganismer som orsakar sjukdomen och oskadliggör dem. Ofta kombinerat med bioagenter som vid behov bildar antibiotika. En bioagent kan vara aktiv mot flera sjukdomar.

"Heltäckande" vaccinationer mot alla tänkbara sjukdomar kostar ca 2 500 ED/år. Kostnaden nedan avser skydd mot upp till fem sjukdomar.

Kostnad: 750 ED/år
Åtk: B

ALKOFLEX, LISBRAN, M FL. (MISSBRUKSHÄMMANDE)

Bioagenten bryter ned det gift bäraren är beroende av, det kan vara alkohol eller något kemiskt preparat. Det kombineras ofta med att bioagenten genererar något lugnande medel som hjälper missbrukaren vid abstinensen.

Kostnad: 300 ED/år
Åtk: B

ARTARISAN (BLODFETTKONTROLL)

Förebygger hjärtinfarkter och åderförkalkning. Forslar bort överflödiga blodfetter.

Kostnad: 500 ED/år
Åtk: B

COARSAN (KOAGULERINGSAGENT)

Ingriper vid inre eller yttre blödningar och koagulerar blodet extra så att blodförlusten minskar. Skadan minskar till 2/3 vid inre blödningar och 3/4 vid yttre skador.

Kostnad: 1 500 ED/år
Åtk: B

IDRINOSAL (LUGNANDE)

Läser av kroppens stressreaktioner och bildar ett lugnande ämne när den blir för stressad. Idrinosaldrogade personer går som zombier i hetsiga stadsmiljöer, somnar plötsligt mitt i eldstrider och blir helt frånvarande mitt under våldsamma gräl. Används av folk med stressiga jobb som har fått varning från läkaren att de måste varva ned om de ska överleva. Milt beroendeframkallande.

Kostnad: 1 500 ED/år
Åtk: B

FERROPLAN (TUNGMETALLKONTROLL)

Kontrollerar halten av aluminium, bly, cesium, kadmium, koppar, kvicksilver och valfria övriga tungmetaller. Rensar ut metallerna ur kroppen så att de förs ut med urinet när halterna blir för höga.

Kostnad: 1 500 ED/år
Åtk: B

HAEMONAL (BLODBILDANDE)

Ingriper vid blödningar och nybildar röda blodkroppar motsvarande en blodförlust av 1 KP/minut. Skadan vid en blödning minskar alltså i motsvarande grad. Haemonal tillsammans med coarsan ger ett heltäckande skydd mot blödningar.

Kostnad: 2 000 ED/år
Åtk: B

PARTOFARA, MISOPRAX, M FL. (PSYKOSHÄMMANDE)

Kontrollerar den kemiska balansen i hjärnan och dämpar därigenom vissa typer av psykoser. Används främst av människor som tidigare har drabbats av psykoser.

Kostnad: 1 000 ED/år
Åtk: B

TOXIVARDAN (GIFTKONTROLL)

Identifierar och neutraliserar gifter och gaser innan de hinner skada organismen. Patienten får +50 på sitt Motståndsslag. Bland de gifter som inte kan neutraliseras på det här sättet finns t.ex. blåsyra i ansiktet, som går rakt in i blodkärlen i hjärnan. Då hinner inte bioagenten reagera.

Kostnad: 5 000 ED/år
Åtk: B

TEMPORÄRA BIOAGENTER

Injiceras med en vanlig autoinjektor vid tillfälliga sjukdomar eller förgiftningar, till exempel för att bekämpa en cancer eller en livshotande åderförkalkning. Den temporära bioagenten har en begränsad livslängd. Den utför sitt arbete och bryts sedan ned till ofarliga ämnen. Temporära bioagenter har ersatt många riskabla kemiska mediciner för bland annat cancerbehandlingar.

Behandlingstiden beror helt på sjukdomen. I vissa fall kan det röra sig om flera månaders behanding. Själva bioagenten kostar inte mycket, runt 10 ED för en behandling, men en läkare bör övervaka behandlingen. Bioagenter kan i vissa fall bli instabila och börja mutera, eller fungera som katalysatorer så att patientens celler börjar mutera.

Bioagenter används också för att påskynda läkningsprocessen vid svåra skador. Läkningstiden minskas till hälften mot det normala. En sådan bioagent kan injiceras av vem som helst. Regen och Mendator som beskrivs i Mutants grundregler är exempel på sådana bioagenter. Resistasyl är exempel på en temporär bioagent som motverkar förgiftningar.

ILLEGALA BIOAGENTER

Vissa bioagenter skrivs inte ut till vanliga patienter och kan inte köpas på apotek. De används inom sjukhusen i särskilda behandlingsprogram, inom forskningen eller av militären. Vanliga medborgare kan komma över dem på svarta marknaden eller via kontakter inom sjukvården och militären.

ANDRALIN, SIDINAL M FL (FALSK SJUKDOM)

Bioagenten producerar antikroppar mot någon sjukdom, så att det verkar som om den drogade är sjuk. Kan användas för att undgå militärtjänst eller ta sig in på ett sjukhus. Har använts av brottslingar som har befriats från hårda straff av medicinska skäl.

Kostnad: 50 ED
Åtk: C

HALINOGEN (SUGGESTIONSDROG)

Halinogen används vid hjärntvätt tillsammans med direktprojicerad information i patientens hjärna. Drogen bryter ned patientens minnesstruktur och gör den känslig för påverkan. Genom att injicera halinogen och sedan projicera information direkt i hjärnan kan man ändra minnesbilder eller föreställningar. Den drogade kommer sedan, också när bioagenten har brutits ned, att vara övertygad om att den projicerade informationen är sanningen.

Halinogen används bland annat av sekter för att skaffa nya medlemmar, och av "rehabiliteringsstyrkor" som avvänjer folk från fanatiska sekter.

Kostnad: 50 ED
Åtk: C

LOSOBRAN (DÖDSDROG)

Bioagenten ligger dold och kan inte upptäckas vid medicinska rutinundersökningar. Efter en viss tid träder den fram och börjar producera ett dödligt gift direkt i blodsystemet. Den drogade dör inom några minuter. Används av lönnmördare som inte vill bli avslöjade. Man framställer hela tiden mer avancerade analysmetoder för att hitta den här typen av bioagenter, men nya typer dyker upp hela tiden. Tiden mellan injektionen och dödstillfället ligger vanligen på två veckor.

Kostnad: 250 ED
Åtk: C

MICROFAL (BIOBOMBER)

Bioagenten injiceras i blodomloppet, där den ligger och inte gör något så länge ett särskilt serum tillförs patienten en gång i veckan. Om seruminjektionen uteblir blir bioagenten aggressiv och börjar angripa patientens nervceller.

Långsamt förintas centrala nervsystemet och efter några timmar avlider patienten efter fruktansvärda plågor.

Microfal används framför allt av kriminalvården för att hålla intagna på plats.

Kostnad: 100 ED
Åtk: C

MUTERANDE BIOAGENTER

I vissa droger utnyttjas bioagenternas förmåga att förändra patientens arvsmassa. Läkemedelsföretagen använder sådana bioagenter under hård bevakning inom genterapin, men det finns också pirattillverkade mutationsdroger som används för att ge vissa mutationer. De synnerligen riskabla att använda och ger mängder av biverkningar. Risken

att behandlingen ska misslyckas så att patienten dör eller blir invalidiserad är runt 10% för alla muterande bioagenter. Vi beskriver bara några exempel här. Det finns betydligt fler.

AMFIBRAN (AMFIBIEDROG)

Muterar patientens kropp till att anta mutationen "gälar och simhud". Mutationen leder också till en fysisk vanställdhet som ger –5 i PER.

Patienten får svampig hy, tappar håret och får utstående ögon.

Kostnad: 250 ED
Åtk: C

CARNIVRON (ROVDJURSDROG)

Ger patienten huggtänder och klor. Också den här drogen ger en fysisk vanställdhet. Patienten ser mer eller mindre ut som en varulv efter behandlingen och får –5 i PER.

Kostnad: 250 ED
Åtk: C

GENDROPAL (IDENTITETSBYTE)

Gendropal förändrar de delar av arvsmassan som inte styr människans fysiska och psykiska utveckling. Den muterar alltså bara arvsmassan, utan att förändra människan. Gendropal används tillsammans med transplantation av retina och fingeravtryck för att byta identitet. Ingen domstol kan fälla en brottsling som kan bevisa att han har en annan arvsmassa än den misstänkte. Drogen är därför synnerligen förbjuden.

Kostnad: 5000 ED
Åtk: C

TOXIPLEX (GIFTTÅLIGHET)

Muterar patienten så att han ständigt har +50 i Motståndsslag mot gifter och droger. Tyvärr tappar han också allt hår och får en grön, flagnande hud. Mycket vanligt att tänder och naglar lossnar. Används framför allt av avfallshanterare, som hanterar mycket gift i arbetet. Skiljer sig från toxivardan i att den inte kräver någon medicinsk kontroll. En gång muterad, alltid muterad.

Kostnad: 500 ED
Åtk: C

PSIDRINAL (PSIDROG)

Ger patienten mer eller mindre uttalade psikrafter, genom att mutera nervcellerna i hjärnan. Det säger sig självt att det är en riskabel operation. Det är 33% risk att patienten ska tappa minnet och få personlighetsrubbningar. INT sjunker då med 1T6 steg.

Kostnad: 2 500 ED
Åtk: C

Drogen ger psikrafter enligt följande. Slå 1T6:

1-2 Ingen användbar effekt
3-4 Slå en gång på mentala mutationstabellen
5 Slå två gånger på mentala mutationstabellen
6 Slå tre gånger på mentala mutationstabellen

SYNTETISKA DROGER

Trots bioagenternas betydelse finns det fortfarande kemiska droger av olika slag. Vi bortser från de vanliga huvudvärkstabletterna och smärtstillande medlen och beskriver några av de medel som inte finns på öppna marknaden.

I Mutants grundregler beskrivs Verikyl, Obident, Enduran och Combatin, som är exempel på syntetiska droger.

ADRANAL (ADRENALINHÖJANDE OCH REFLEXSTIMULERANDE)

Drogen stimulerar adrenalinproduktionen i hjärnan, samtidigt som den ökar patientens reflexer genom att höja nervsystemets aktivitet. Patienten blir rastlös och mycket snabb. Den drogade kan göra en extra attack under en stridsfas och får +5 i SMI. INT sjunker med 5 steg. Effekten varar 2 timmar och följs av svårt illamående och huvudvärk. Vissa försök antyder att drogen ökar risken att drabbas av hjärntumörer.

Kostnad: 50 ED
Åtk: C

IPROFAL (KNOCK-OUT DROPPAR)

Iprofal är ett flyktigt medel som går in genom huden och angriper nervsystemet. Patienten svimmar och förblir medvetslös i 1T6 timmar. Ingenting kan väcka honom eller henne.

Kostnad: 10 ED
Åtk: C

MALDRINOL, SIMORAL M FL (LOBOTOMERANDE)

Används inom psykiatrisk vård för att blockera främre hjärnlobernas verksamhet. Patienten blir apatisk och tappar gradvis allt större del av sin kreativitet och livsvilja. Används också av slavägare och på bordeller för att skapa viljelösa, apatiska slavar. Kombineras ofta med något beroendeframkallande medel, så att användaren själv strävar efter att ta drogen.

Kostnad: 50 ED
Åtk: B

NEUROSIDRIN (SMÄRTBLOCKERANDE OCH CHOCKHÄMMANDE)

Blockerar nervimpulserna så att patienten inte känner någon smärta. Kan fortsätta med oförminskad styrka hur skadad han än blir. Kombinerad med ett chockhämmande medel, som gör att den sårade kan sköta om sina sår själv och ta relativt rationella beslut.

Kostnad: 25 ED
Åtk: C

PROTOFARAN (STYRKEHÖJANDE)

Ger den drogade möjlighet att utnyttja hela sin potentiella styrka. Höjer under 1 timmes tid styrkevärdet till det dubbla. Det är stor risk att drabbas av muskelbristningar och överansträngning. Efterverkningarna är en kraftig muskelvärk under ett dygn.

Kostnad: 20 ED
Åtk: B

STEROFON (AGGRESSIONSSTIMULERANDE TILLVÄXTHORMON)

Stimulerar adrenalinproduktion och produktion av anabola steroider. Patienten blir aggressiv och kan utveckla en större muskelmassa än normalt. I kombination med daglig styrketräning kan sterofon öka STY hos användaren med 1T3 per år, maximalt upp till det dubbla mot originalvärdet, men han får dåligt tålamod och har lätt att gripa till våld. En dos i veckan är det normala.

Kostnad: 20 ED
Åtk: C

ÅLDERSFÖRDRÖJANDE BEHANDLING

Bioagenter och syntetiska droger används i samverkan för att åstadkomma en åldringsfördröjande effekt. Alla inom korporationernas toppskikt använder åldersfördröjande droger. De kom i bruk i början av 20-talet. De som började använda drogerna då är fortfarande kvar i den fysiska ålder de hade då de började behandlingen. Ingen känner till hur gammal en åldersbehandlad människa kan bli.

Behandlingen måste skötas av en läkare och kombineras med noggranna hälsoföreskrifter. Alkohol, droger, olämplig föda eller för lite motion är tabu.

Kostnad: 250 000 ED/år
Åtk: C

MEDICINSK UTRUSTNING

Ett litet urval av medicinsk utrustning. På större sjukhus finns en osannolik mängd apparater, men de flesta kommer rollpersonerna knappast i kontakt med om de inte är läkare själva.

ABC-ENHET (AUTOMATISERAT BEHANDLINGSCENTER)

En kombination av biotank och medibot. ABC-enheten är en helautomatisk anläggning som kan behandla mycket svåra akutskador. Den har en medicinsk databank motsvarande ett normalstort sjukhus. Robotfunktioner kan utföra kirurgiska ingrepp och alla tänkbara behandlingar. Bioagenter används för att behandla vävnadsskador. ABC-enheter kan återskapa förlorade organ och förstörd vävnad utifrån analys av den skadades arvsmassa. Patienter som är i det närmaste döda kan klara sig om de slängs in direkt i en abc-enhet. Döda patienter kan klara sig om de får behandling innan hjärnskadorna blir för svåra. (Inom en halvtimme, eller längre tid om patienten legat nedkyld.)

ABC-enheter finns på mycket stora sjukhus, stora korporationer och militära installationer. Normala dödliga har sällan möjlighet att låta behandla sig i en abc-enhet. För privatpersoner skul-

le det, i de få fall det är möjligt, kosta 10 000-tals eurodollar per dygn.

Kostnad: 50 000 000 ED

BIOTANK

Används framför allt vid behandling av svåra brännskador eller frätskador. Tanken är fylld av vätska med en noga sammansatt blandning bioagenter som arbetar för att rensa bort gifter och skadad vävnad och ersätta den med ny. En biotank kan rädda patienter med nästan 100-procentiga tredje gradens brännskador om de får behandling i tid. Det blir betydligt mindre ärr än efter en vanlig behandling, förutsatt att lösningen är noga sammansatt.

Kostnad: 1 000 000 ED

KRYOFRYS

Kryofrysen kan frysa ned levande vävnad utan att spränga cellerna. De är möjligt genom en substans som först injiceras i varelsen som ska frysas ned, kombinerat med exakt rätt hastighet på nedfrysningen som görs med flytande helium. Substansen, som är en slags bioagent, letar sig ut i alla celler och förhindrar skador vid nedfrysningen.

Det är en tämligen säker metod, men det är ändå ca 3% risk att varelsen skadas allvarligt. Levande vävnad kan, så vitt man vet, förvaras hur länge som helst i en kryofrys. En människa som har varit fryst behöver några timmar för att återhämta sig och rensa skallen efter upptinandet. Alla sjukhus har kryofrysar.

Kostnad: 1 500 000 ED

BLODGENERATOR

Bildar syntetiskt blod som kan användas vid operationer och svåra skador. Har utrustning för att genomföra blodbyten. Lätt att använda också för en lekman som måste utföra ett blodbyte eller tillföra blod.

Kostnad: 20 000 ED

MEDIBOT

Medicinskt programmerad robot. Har databanker motsvarande en medisensor och kan själv behandla en patient. Roboten är vanligen humanoid. Den har en mängd skalpeller, pipetter, nålar, skrapor och sugmunstycken inbyggda.

Mediboten kan med rätt utrustning genomföra alla tänkbara medicinska ingrepp, upp till och inklusive hjärn-transplantationer och omfattande kirurgi.

Kostnad: 250 000 ED
Åtk: B

MEDIMONITOR

Monitorn är ett litet armband som innehåller en dator med medicinska fakta. En nål tar med jämna mellanrum blodprover i armen. Monitorn analyserar blodprover, puls och kroppstemperatur. Vid enklare störningar injicerar den en lämplig drog. Vid svårare störningar börjar den blinka och pipa och sänder en signal till närmaste sjukhus, som skickar en ambulans. Alla medimonitorer är knutna till ett kontrakt med sjukhusen för hämtning vid kriser, det gör att de är ganska dyra.

Kostnad: 5 000 ED/år
Åtk: B

MEDISENSOR

En större släkting till medimonitorerna. Medisensorn används av medicinsk personal för att diagnosticera en patient. Den har en egen databank med medicinska uppgifter och är vanligen kopplad till sjukhusets databank. Medisensorn tolkar symptom, ställer diagnos och föreslås behandling. Den kan användas av outbildad personal med lite övning.

Den ser ut som en bärbar mätapparat, som förs över patienten, appliceras mot kroppen, tar vävnads- och blodprover.

Kostnad: 75 000 ED
Åtk: B

PLASTHUD

Flytande ämne som sprutas mot öppet sår så att det sluts och blödningen stoppas. Fungerar som bandage och innehåller bakteriedödande och antibiotiska ämnen. När såret är läkt faller plasthuden bort av sig själv.

Säljs i sprayflaska. Bör inte användas på alltför stora sår, då blir ärren hemska.

Kostnad: 30 ED/flaska med 50 behandlingar
Åtk: A



Efter den senaste operationen blev Lenny bättre än någonsin, tills han blev en Kosack och bara drev omkring på gatorna.

CYBERNETIK

Medicinsk cybernetik består framför allt av proteser. Protesen görs som en så exakt kopia av ursprungsorganet som möjligt. Då är risken liten att någon COS-effekt uppstår.

ARMAR OCH BEN

Konstgjorda armar och ben görs i allmänhet så lika den ursprungliga lemmen som möjligt. De är nervstyrda och nästan lika känsliga som en verklig kroppsdel. Styrkan kan anpassas upp till motsvarande 40, men i standardproteser är den jämförbar med styrkan i en vanlig arm eller ett vanligt ben. Är protesen starkare än kroppsdelen den ersätter, får bäraren till en början svårt att kontrollera sina rörelser. Det tar normalt 3 månader att lära sig hantera en protes. Avviker protesen mycket från kroppsdelen den ersätter kan det ta upp till ett år.

Vanliga proteser ger ingen COS-effekt. Undantaget är protesarmar med onormalt hög styrka eller trimmade reflexer. De ger COS-effekt och kräver tillstånd för att införskaffas.

Kostnad:

Vanlig protes 2 000-5 000 ED

Styrkeförstärkt armprotes 6 000 ED

Reflexförstärkt armprotes (när armen används får bäraren två alternativ i avsiktsfasen under varje stridsrunda utan några avdrag på färdighetsslaget) 8 000 ED

KONSTHUD

Konstgjord hud kan ersätta den riktiga vid svåra bränn- eller frätskador. Det är en sämre lösning än att regenerera patientens egen hud, men konsthud är billigare. Den känns en smula plastig och har sämre värmereglerande verkan än vanlig hud. Människor med mycket konsthud på kroppen blir lätt överhettade eller nedkylda om de inte klär sig rätt.

Kostnad: Beroende på skadans art.

ORGANPROTESER

Cybernetiska organ kan användas vid transplantationer istället för donerade eller klonade organ. Ett cybernetiskt organ är pålitligt och håller genom hela patientens livstid. Levrar, njurar, hjärtan, manliga könsdelar och olika körtlar är de vanligaste organproteserna. Lungor och matsmältningsorgan är svårare att göra cybernetiskt. Där är donerade eller klonade organ vanligast. Organproteser beskrivs närmare under transplantationsteknik.

SINNESORGAN

Ögon och hörselorgan är lätta att framställa cybernetiskt. Många väljer trots COS-effekten att skaffa hörselförstärkning, IR-effekt eller något annat när de får ett cybernetiskt organ. Lukt, smak och känsel är svårare att ersätta och görs bara på ett fåtal specialkliniker.Helt mekaniska organproteser är ovanliga. Vanligen används en del organiskt material för att göra protesen. Den tillverkas på

samma sätt som kroppsdelar till replikanter — av organiskt material med neutraliserad arvsmassa så att risken för bortstötning är minimal.

MIKROCYBERNETIK

Det finns också mikrocybernetik med funktioner som liknar bioagenternas. Den är billigare än biologisk teknik, men också mindre tillförlitlig.

Vi ger några exempel nedan.

BLODRENSARE

En förstärkning av njurfunktionen som gör att kroppen klarar större påverkan från gifter än normalt. Ger +10 på Motståndsslaget mot gifter, men hjälper framför allt mot svagare gifter som miljögifter och droger. Gör att man måste dricka tio gånger mer öl än normalt för att bli lagom full. Används mest av avfallshanterare och narkomaner. Måste servas med jämna mellanrum för att fungera felfritt.

Kostnad: 2 000 ED
Åtk: B

CYBERKÖRTLAR

Konstgjorda körtlar som har förmåga att producera någon drog, till exempel Combatin eller Adranal. När bärarens puls höjs så att kroppen registrerar fara, börjar körteln producera drogen som går raka vägen ut i blodet. Drogen produceras av körteln, som alltså inte behöver fyllas på.

Kostnad: 2 000 ED
Åtk: C

MATSMÄLTNINGSFÖRSTÄRKNING

Hjälper matsmältningsorganen att spjälka och tillgodogöra sig föda som den mänskliga organismen normalt inte klarar. Bäraren kan äta gräs, trä, läder och allt möjligt annat som normalt skulle få en get att rynka på nosen. Kombineras gärna med en blodrensare, för att förhindra förgiftningar.

Kostnad: 1 500 ED
Åtk: B

TRANSPLANTATIONSTEKNIK

Alla organ kan transplanteras. Hjärntransplantationer är den svåraste typen. De kostar flera miljoner att utföra och innebär en viss risk för patienten. Vanligast är njur-, lever- och hjärttransplantationer.

De fattiga får nöja sig med "donerade" organ, vanligen sålda av desperata fattiglappar från slummen eller av ligor som specialiserar sig på att kidnappa folk och stycka dem för försäljning. De måste kombineras med droger för att hindra bortstötning, men den tekniken är så beprövad att den är tämligen säker.

De som har lite mer pengar väljer cybernetiska organ. De är inte lika känsliga för bortstötning och mer effektiva. De kommer inte från nedknarkade "donatorer" med sönderkörda levrar och njurar.

Dyrast är att låta klona sin egen kroppsdel och operera in den. Att hålla en "reservdelsklon" av sig själv i kryofrysen på ett sjukhus kostar 5 000 eurodollar per år. Att odla en enstaka kroppsdel är billigare, men då tillkommer kostnaden för det cybernetiska organet man måste bära i väntan på att klonen ska växa klart.

Största kostnaden vid en transplantation är läkaren. Fattiga får ofta nöja sig med billiga, illa utbildade läkare som riskerar livet på sina patienter.

UNGEFÄRLIG KOSTNAD FÖR TRANSPLANTATIONER (INKL. ORGAN):

Organ	Donerad	Cyber	Klonad
Njure	2 000	4 000	7 000
Lever	3 000	6 000	10 000
Hjärta	4 000	8 000	12 000
Lunga	3 000	6 000	10 000

PLASTIKKIRURGI

Nästan vad som helst kan åstadkommas med plastikkirurgiska ingrepp. Dyrare plastikkirurger använder sig bara av organiskt material. Billigare plastikkirurger infogar cybernetik i sin försköning av patienten.

Vanliga människor genomför sällan några större förändringar av sig själva. Det kan handla om att skaffa nytt hår, ändra en alltför stor näsa eller ta bort ett fult ärr.

Den omfattande plastikkirurgin finns bland folk i underhållningsbranschen.

Där finns nattklubbssångerskor med helt pälsklädda kroppar, TV-kommentatorer med grön hud och små antenner, människor som gör sig till kopior av sina idoler.

Inom överklassen anses plastikkirurgi vara något vulgärt. Där utsätts barnen för sådan genterapi före födseln att de aldrig blir vare sig fula eller missbildade.

GENETIK

Genetiken är den bransch inom läkemedelsindustrin som växer snabbast. År 2023 var kartläggningen av det mänskliga DNA färdigt. År 2038 framlade Joanna Idrinova sin teori om exondynamik. Under de följande årtiondena utarbetade flera korporationer tekniker för avancerad genterapi. År 2090 kan man skräddarsy nya organismer genom att göra stora förändringar i en existerande arvsmassa eller skapa helt konstgjord DNA. Kloning är vardagsmat och nyproducerade arter av sällskapsdjur, till exempel minidrakar och enhörningar, har blivit en lyxföreteelse bland de rika.

GENTERAPI

Genterapi innebär att konstgjorda eller förändrade arvsanlag förs in i kroppen. De nya arvsanlagen förs in i till exempel i lymfceller för att förändra immunförsvaret eller i blodet för att påverka bildandet av blodserum eller blodkroppar. De flesta bioagenter arbetar efter den principen.

Genterapi används också för att oskadliggöra ärftliga sjukdomar. Arvsmassan förändras så att sjukdomen försvinner. Behandlingen sätts in redan på fosterstadiet, eller före befruktningen. Sjukdomar som beror på skador i arvsmassan kan också behandlas i vuxen ålder. Bland överklassen finns knappast några ärftliga sjukdomar kvar efter några generationer av genterapi.

Man kan också åstadkomma olika effekter som inte direkt är kopplade till sjukdomar. Det är vanligt att idrottsmän behandlas så att de producerar onormalt mycket adrenalin och manligt könshormon. Det är dyrare än att pumpa i sig piller, men risken för feldoseringar är mindre.

Det är mycket vanligt att föräldrar låter designa sina barn genetiskt så att de blir vackra och välväxta. Försök att påverka intelligens och psyke genom att manipulera arvsmassan har inte gett några vidare effekter men mängder av försök pågår på det området.

KLONING

Det förekommer att en privatperson låter tillverka en klon av sig själv, i stället för att skaffa barn på "vanligt" sätt. Kostnaderna är höga, runt 1/2 miljon eurodollar. Flera genetiska kliniker åtar sig att göra kloner. Barnet kan sedan, om det är en flicka, födas av sin genmor. Om det är en pojke kan fadern hyra en kvinna som föder barnet eller låta det födas ur en konstgjord livmoder. Barnet blir en identisk kopia av sin förälder, men utvecklar naturligtvis egen identitet och ett eget psyke. De äldsta klonbarnen är i 30-årsåldern år 2090. En något större tendens till identitetsstörningar har spårats hos dem än hos "vanliga" barn. Föräldrarna vill ofta att klonen ska bli en kopia som uppfyller deras drömmar. När barnet envisas med att bli en egen individ uppstår problem i familjen.

När inre organ ska ersättas klonar man ett nytt organ från patientens arvsmassa. Konstgjorda organ används bara tillfälligt, medan det nya organet växer till sig. Många väljer också att klona en ny lem framför att använda en cybernetisk protes. Bland övre medelklass och överklass anses cybernetik vara något vulgärt som man helst undviker. En klonad kroppsdel är också dyrare än en cybernetisk ersättning. Ungefär dubbla priset får man betala om man hellre vill ha en ny version av sin egen arm istället för en konstgjord. Alla med tillräckligt mycket pengar har en "reservdelsklon" liggande i kryofrysen på något sjukhus. De kan få sina nya organ direkt från klonen. Har man inte det tar det ca 6 månader att växa ett nytt organ.

GENETISK DESIGN

Genetisk design är konsten att konstruera en individ genom att skräddarsy gentypen. Det förekommer genetisk design av både människor och djur.

Fram till 40-talet gjorde man smärre ändringar

i en befintlig DNA, men sedan dess har tekniken utvecklats så att man kan skapa ny arvsmassa. Genteknikern konstruerar en DNA-molekyl och lägger in i ett ägg som har tömts på sin cellkärna. Ägget kan sedan växa till sig i en konstgjord livmoder, eller läggas in i en levande mor. När individen är född, var sig det är en människa eller ett djur, bör den föras till en fostermor av sin art och få växa upp i så naturlig miljö som möjligt. Annars är risken för mentala störningar stor.

Den långtgående miljöförstöringen har skapat behov av människor som klarar att överleva i till synes människofientliga miljöer. Genteknik används för att skräddarsy individer som klarar stora mängder miljögifter, radioaktiv strålning, låg syrehalt eller annat. Under rymdexpansionen konstruerades individer som inte skadades av att vistas långa tidsrymder i nollgravitation.

På senare år har miljöanpassningen framför allt handlat om att framställa psykiskt anpassade människor som klarar krävande och överbefolkade miljöer. Det har visat sig möjligt att skapa människor som klarar mycket stress och psykisk påfrestning. När en gentyp har visat sig fungera tillverkas i allmänhet flera individer i en serie. Man får alltså en uppsättning identiskt lika människor eller djur med samma arvsmassa. Varje individ i en sådan serie kallas replikant, och särskiljs från sina klonbröder eller -systrar med ett serienummer.

Replikanter tillhör sin tillverkare och har inte automatiskt några medborgerliga rättigheter. De har samma rättsliga status som androider. Undantaget är barn som är klonade efter sin förälder. De betraktas rättsligt som sin förälders avkomma.

På senare tid har det blivit ett mode bland de rika att ha gendesignade tjänare och livvakter. De anses mänskligare än robotar men är pålitligare än "naturfödda" människor. Ofta präglas klonen på sina ägare från späd ålder och utvecklar en fanatisk lojalitet mot sin herre.

Genetiskt identiska individer, kloner, skiljer sig psykologiskt en hel del från varandra. Alla försök att återskapa en viss individ psykologiskt, färdighetsmässigt och socialt har misslyckats. Men sådana försök pågår inom flera korporationer.

NYA ARTER

Nya djur- och växtarter produceras hela tiden. Det rör sig framför allt om nyttoväxter och -djur för livsmedelsproduktion. Men de senaste 20 åren har exotiska sällskapsdjur blivit en fluga. Eldsprutande små drakar, semiintelligenta talande fåglar och excentriska skapelser som flygande, befjädrade ormar säljs till företag och rika privatpersoner.

Mycket omdebatterade är de semiintelligenta varelser som skapats genom manipulation av mänsklig arvsmassa. De kallas "kattmänniskor" eller "sällskapsdemoner" och marknadsförs mer eller mindre öppet som sexleksaker för rika. Tillverkarna försäkrar att de inte har någon "mänsklig intelligens" och inte tar skada av eventuella övergrepp. Men både människorättsorganisationer och djurskyddsföreningar har reagerat och krävt förbud mot handeln. Handeln med klonade och replikanttillverkade människor är över huvudtaget mycket omstridd. Många anser att den är omoralisk och borde begränsas.

PSYKIATRI

Kunskapen om det mänskliga psyket har inte ökat på samma sätt som de medicinska kunskaperna. 2090-talets människor svävar fortfarande i okunnighet om varför de tänker och handlar som de gör. Men vissa framsteg har gjorts i behandlingen av psykiska sjukdomar. Med hjälp av nya terapeutiska metoder kan schizofreni och andra svåra psykoser dämpas eller botas helt.

Problemet med terapi är att det kräver terapeuter, dyra yrkesmänniskor. Det är bara de rikaste som har råd att behandla sina psykiska problem med terapi. De flesta får nöja sig med mediciner. Det finns mängder av psykoshämmande mediciner, de flesta verkar tyvärr genom att dämpa tankeverksamhet och känslor hos patienten.

PSYKOTERAPI

Erkännandet av psioniska krafter har betytt mycket för psykologin. Telepater kan gå in i det mänskliga medvetandet och analysera strukturerna direkt, utan att behöva tolka drömmar eller

associationer. Telepater anses vara de bästa terapeuterna vid behandling av psykiska sjukdomar. Ett hundratal skickliga psykotelepater har tjänat en förmögenhet på sin verksamhet.

Analysen följs ofta av en behandling där patienten får gestalta och bearbeta sina problem i rollspelsscenarion som projiceras direkt i hjärnan. Psykologen följer med patienten genom skräddarsydda scenarion och fungerar som hjälp och stöd. Sådan behandling kan bota också schizofreni och svåra psykoser, om den genomförs regelbundet under flera år.

Psykoterapi med rollspelsgestaltning kostar 100 eurodollar i timmen med en vanlig terapeut. Med en psykotelepat som terapeut ligger kostnaden på det tiodubbla.

PSYKOFARMAKA

Medicin mot psykiska sjukdomar är vad som återstår för alla dem som inte har råd med en terapeut. Lobotomerande och lugnande droger är vanligast. De sänker patientens aggressionsnivå och gör honom lugn och apatiskt. Ångesten kvävs, men försvinner aldrig riktigt. Om medicineringen upphör blir den värre än tidigare. Lobotomerande droger används inte bara mot psykoser och svåra sjukdomar. De skrivs också ut till människor som inte klarar det hektiska stadslivet och hotar att bli en fara för samhället. Därför är de ofta kombinerade med beroendeframkallande preparat.

Psykoshämmande bioagenter används för att reglera den kemiska balansen i hjärnan, som kan vara en delorsak till sjukdomen. De är inte lika förödande för personlighet och kreativitet som de lobotomerande drogerna, men i gengäld dyrare.

Dokument slut. . .

Soldaterna från IIRA höll ut till sista man.



VAPEN

1900-TALSVAPEN

Moderna vapen är i allmänhet omöjliga för rollpersoner att komma över utan kontakter och enorma summor eurodollar. Även om detta också gäller flera av de kraftfullare antika vapnen på marknaden, är det vanligen betydligt lättare att komma över de flesta av de lättare antika vapnen. Merparten av dessa är tillräckligt kraftfulla för rollpersonernas syften.

ANDEL SKOTT SOM TRÄFFAR

Hur många skott träffar av en salva? Slå 1T100 och konsultera nedanstående tabell!

1T100				CL%			
	01-20	21-40	41-60	61-70	71-80	81-90	91+*
01-10	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4
11-20	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/4	1/3
21-30	1/4	1/4	1/4	1/4	1/3	1/3	1/2
31-40	1/4	1/4	1/4	1/3	1/2	1/2	2/3
41-50	1/4	1/4	1/3	1/2	2/3	2/3	3/4
51-60	1/4	1/3	1/2	2/3	3/4	3/4	Alla
61-70	1/3	1/2	2/3	3/4	3/4	Alla	Alla
71-80	1/2	2/3	3/4	3/4	Alla	Alla	Alla
81-90	2/3	3/4	3/4	Alla	Alla	Alla	Alla
91-00	3/4	3/4	Alla	Alla	Alla	Alla	Alla

*På avstånd mindre än 3 meter slår man automatiskt i CL 91+%-kolumnen.

Eftersom antika vapen i många fall kräver betydligt mer lättåtkomliga licenser för innehav, ser de flesta polisstyrkor mildare på innehav av sådana vapen. Detta är naturligtvis en fördel för rollpersonerna. I många städer är de klenaste antika vapnen till och med licensbefriade.

Automateld, frivilliga regler

De regler för automateld som finns i Mutants regelhäfte är väldigt enkla, lite väl enkla i mångas ögon. Därför följer här frivilliga regler för att göra eldstrider med automatvapen mer realistiska, utan att komplicera stridsreglerna särskilt mycket.

MODERNA VAPEN OCH RUSTNINGAR

Vapentekniken utvecklades hela tiden under 2000-talet. Nya vapen ger nya skyddsrustningar som ger ytterligare nya vapen, och så vidare. 2090-talets vapen är sant fasansfulla och rustningarna oerhört effektiva. Ingen människa utan rustning överlever en träff från moderna vapen. I gengäld har en fullt rustad person knappast något att frukta från gammaldags projektilvapen.

VAPENHANDEL OCH LAGSTIFTNING

Mutantreglerna använder åtkomlighet för att visa hur lätt det är att komma över ett

LATHUND

Avlossade skott	Andel träffar: 1/4	1/3	1/2	2/3	3/4	Alla
2	1	1	1	1	1	2
3	1	1	1	2	2	3
5	1	1	2	3	3	5
6	1	2	3	4	4	6
9	2	3	4	6	7	9
12	3	4	6	8	9	12
15	4	5	7	10	11	15
25	6	8	12	16	18	25
30	8	10	15	20	23	30
32	8	11	16	21	24	32
36	9	12	18	24	27	36
40	10	13	20	26	30	40
50	12	16	25	33	37	50
60	15	20	30	40	45	60

SKADA:

Skott som träffar	Skada
1-2	x1
3-6	x2
7-11	x3
12-20	x4
21-32	x5
33-49	x6
50-70	x7
71-99	x8
100-140	x9

vapen. Det ger ett lite trubbigt system. Om rollpersonerna kan komma över ett visst vapen beror på vilka de är, var de befinner sig, vilka arbetsgivare de har och vilka mutor de kan hosta upp. Det är bara antika vapen som säljs över disk hos vapenhandlare. Moderna prylar kräver kontakter.

Alla de moderna vapen som beskrivs i denna box, utom några få bedövningspistoler, är strängt licensbelagda och kan inte köpas utan särskilt tillstånd. De säljs direkt av tillverkarna till militärkonsortier, poliskårer och maffiaorganisationer. Enstaka exemplar letar sig ut på öppna marknaden, till ett betydligt högre pris än polisen och militären betalar. Bolagen är intresserade av att kontrollera handeln av moderna vapen själva. Om gatugängen tvingas hålla sig till gamla bössor från 1900-talet kan topputrustade SVOT-styrkor lätt rensa upp några kvarter om det blir bråk.

Merparten av rustningarna, utom skottsäker väst och ballistisk dräkt, är också svåråtkomliga, för att inte säga oåtkomliga, för privatpersoner. Många polisstyrkor registrerar innehav modern skyddsutrustning för att förhindra okontrollerat bildande av illegala paramilitära styrkor.

Det betyder förstås inte att vapen och rustningar är totalt omöjliga att få tag på. Allt kan köpas till rätt pris. Men den här utrustningen finns inte tillgänglig rakt över disk hos "Arnolds vapen och ammo" nere i hörnan. Rollpersonerna behöver


Looniejakt i kloakerna

Pang pang pang pang pang slut.



kontakter i vapenbranschen för att hitta en säljare, och erfarenhet av vapenhandel för att få ett bra pris. En rollperson med militär eller polisiär bakgrund har de kontakter som behövs.

Möjligheten att bära vapen öppet beror på var rollpersonerna befinner sig. Utanför staden, i laglösa zoner där lycksökare slåss om litiumfynd och artefakter, höjer ingen på ögonbrynet om de kommer klampande i attackrustning och bär laservapen. Inne i staden är det känsligare. I förslummade kvarter kan man gå tungt beväpnad, men en dyrbar modern beväpning väcker uppmärksamhet, och avund. Det gäller att hålla i sin MWG "Thunderchild" mkv III gausskarbin om man vill behålla den. I mer välbeställda kvarter går det inte att gå tungt beväpnad. Man plockas in av polisen och har man inte rätt licenser och tillstånd tas vapnet i beslag.

Se framför allt till att rollpersonerna inte får tag på mäktigare utrustning än vad kampanjen klarar! Flera av de moderna vapen som beskrivs i denna modul kan lätt blåsa bort ett mindre hus, liksom flera av rustningarna är kraftiga nog att låta rollpersonerna promenera igenom ett näste fullt av psykopatiska mutanter beväpnade med motorsågar.

VAPENTILLVERKARE

Det finns ett otal tillverkare av vapen och rustningar. Vapenhandeln är fortfarande den gren av den internationella handeln som har störst omsättning. Vapen säljs obehindrat mellan städer över hela världen. Flera av 1900-talets stora vapentillverkare är fortfarande giganter på marknaden, men bland tillverkarna av moderna vapen är sju verkligt stora. De tillverkar både vapen och rustningar, även om de flesta har specialiserat sig på vissa områden.

FUSSILARD FABRIQUE DES ARMES (FFA)

Specialiserar sig på energivapen, främst laservapen. De tillverkar inga former av rustningar. Fussilard är kända för sina skumraskaffärer med köpare och säljare som varken Cosa Nostra eller Yakuza vill gå i närheten av. De är farliga! Den som bråkar med FFA har en tendens att försvinna, med övriga franska megakorporationers goda minne. Huvudkontor finns i Paris och Bryssel. Underleverantörer i varje större stad i världen. Fussilard är stora i Europa och Sydostasien. De är kända för att vara insnärjda i de flesta franska bolags utrikespolitik och har också varit inblandade i egna militära operationer och handel med droger.

MAUSER-MUERTO INC. (MAUMUE)

Tysk-mexikanskt kombinat som endast tillverkar projektilvapen, men är ansedda som de främsta bland tillverkarna av moderna strids-, attack- och extorustningar. Huvudkontor i Mexiko City. Stora i Latinamerika och USA.

MULLER WAFFEN GESELLSCHAFT (MWG)

Ett tyskägt bolag grundat och ägt av Heinrich Müller, en mycket diskret och tillbakadragen man. MWG är efter att ha köpt upp dussintals mindre bolag och patent det största av de sju stora vapenföretagen och har specialiserat sig på det senaste och modernaste inom vapen och rustningar. Det senaste — ibland bara prototyper och experiment — finns alltid först hos MWG. Företaget har en väldig utvecklingsavdelning utanför Berlin och filialer i hela världen. Det säljer alla typer av rustningar. Huvudkontoret ligger i Berlin.

NAGARA ARMS CORP. (NAGARM)

En amerikansk megakorporation som är helt dominerande i USA och Nordamerika. Nagara tillverkar alla typer av vapen och ballistiska dräkter. De är kända för sina grovkalibriga pistoler.

Nagara har varit inblandade i några militärkupper i Latinamerika. Högkvarteret ligger i Boston, Massachusetts.

SAND-KRUGER (SAND-K)

Ett saudiskt-tyskt kombinat. Den saudiska delen ägs av kungahuset. Sand-Krüger specialiserar sig på gaussvapen och tunga vapen för militärt bruk. De är stora på luftvärnskanoner och militärfordon. Sand-Krüger tillverkar alla typer av rustningar. Huvudkontoret ligger i Riyad.

SCHWARZENEGGER ARMS

Ett litet amerikanskt företag som endast marknadsför ett vapen — Terminator, en 20 mm automatpistol. Det är troligen världens mest populära skjutvapen (framför allt i de paramilitära styrkor som snart sagt varje megakorp har) och Schwarzenegger Arms (döpt efter en B-skådespelare från sekelskiftet) är trots att det bara producerar ett vapen världens sjunde största vapentillverkare i volym. Huvudkontoret ligger i New York.

WEI-LING

Ett ostasiatiskt kombinat. Wei-Ling tillverkar endast gauss- och energivapen, samt extorustningar. De sysslar med nyutveckling och var de som lanserade disruptorvapnen. Huvudkontor i DaiBeijing.

MODERNA VAPEN

De moderna vapnen beskrivs enligt samma mallar som i grundreglerna, men rustningarna fungerar lite annorlunda. De är standardiserade, och skyddar vissa givna områden vid anfall. Det finns tre olika typer av vapen som rustningar skyddar mot: projektilvapen (gaussvapen räknas också hit), energivapen och närstridsvapen. Varje typ av rustning skyddar olika bra mot olika typer av vapen, till exempel absorberar en ballistisk väst 8 p från projektilvapen, 5 p från energivapen och bara 3 p från närstridsvapen.

De flesta handvapen har lasersikte inbyggt. Det



Efter New Peking var det bara ruiner kvar!

FÖRKLARING TILL SPECIELLA TYPER AV AMMUNITION:

Explosiva kulor — exploderar i offret. Gör 2T6 extra skada.
HEX (högexplosiv) — spränggranat i miniformat. Gör 6T6 skada inom tre meters radie.
ARP (pansarbrytande) — halvera rustningens skydd (12 blir t ex 6)
TRANQ (bedövande) — söver ned offret i 100–FYS minuter.
NET — ett fångstnät omsluter offret. Slå SMI på 1T100 för att slippa loss ur fällan.
NAPALM — brinnande napalm. 4T6 första ronden, 3T6 andra och så vidare, tills det blir 0T6 i 5:e ronden och elden har dött ut (vanligen tillsammans med rollpersonen).
GAS — gas sprider sig inom 5 meters radie. De vanligaste typerna är sömngas (sover 100-FYS minuter), kräkgas (hjälplös i 100-FYS minuter) och dödlig gas (klarar rollfiguren sitt slag på motståndstabellen tar han halv skada.) Styrkan på gasen brukar ligga mellan 15 och 30.

ger +25 % chans att träffa. Med en enkel operation kan det inbyggda siktet bytas ut mot ett kombinerat laser/infraröd/avståndsmätande-multisikte.

Mindre handeldvapen specialanpassas ofta till användaren så att kolv, vikt och balans är skräddarsydd för den som ska skjuta med vapnet. Det innebär att en annan person än ägaren som plockar upp vapnet har –15 % chans att använda det. Militära vapen som automatkarbiner är förstås inte specialanpassade.

All ammunition till 2000-talets projektilvapen är hylslös (det innebär att kulan ligger inbakad i drivmedlet). Alla magasin är en enhet. Det finns inga lösa patroner, utan man köper engångsmagasin. Det gör att det är svårt att tillverka ammo till moderna vapen själv. Risken att man ska blåsa sig själv i luften är överhängande.

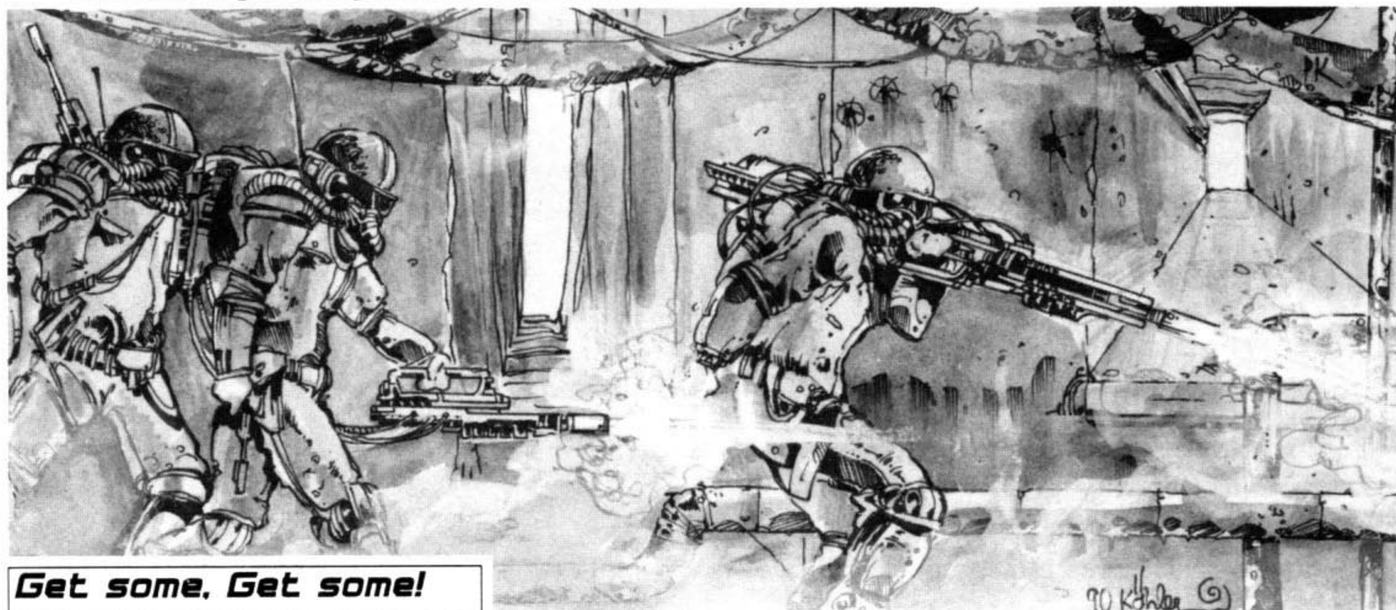
De flesta vapen kompenserar automatiskt för rekylen, så att skotthastigheten ökar. Finkalibriga vapen är ofta helt rekylfria.

Handvapen tillverkas i kolfiber och plast med metall i pipa och slutstycke. Enstaka finkalibriga vapen tillverkas helt utan metalldelar. Allt detta gör att de blir lättare än gamla tiders vapen, trots fler sikten och större magasin.

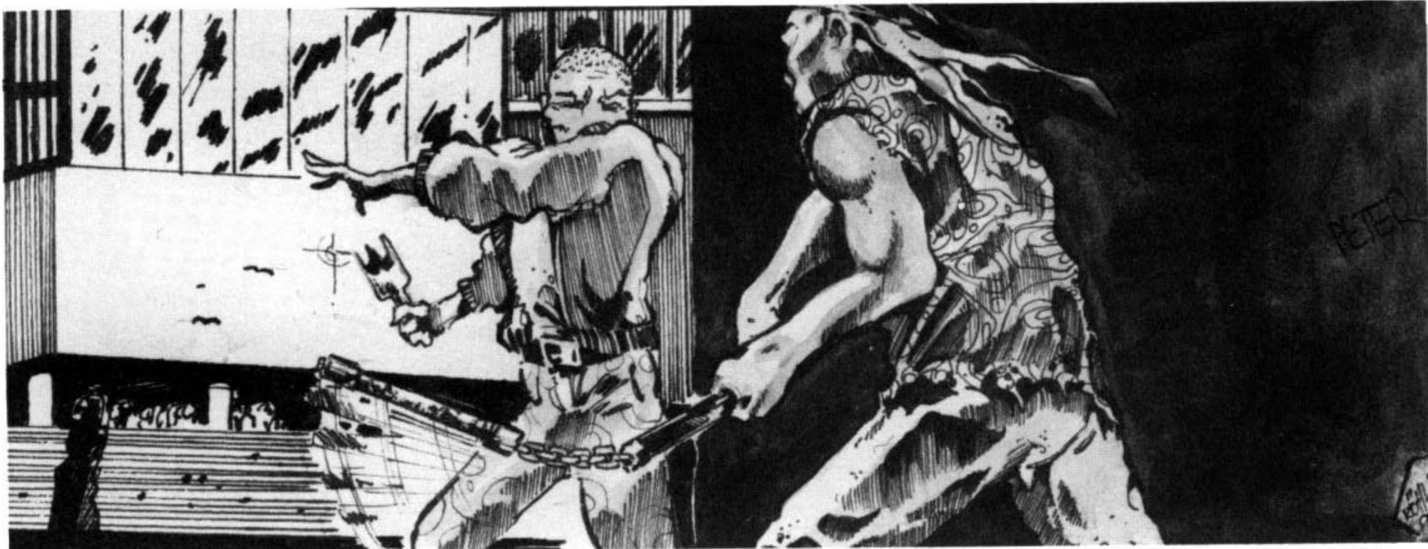
Alla typer av automatpistoler, maskinpistoler, flechettvapen och gaussvapen kan ställas på att skjuta enkelskott eller treskotts salva. Skjuter man treskotts salva träffar 1T3 av kulorna sitt mål. Chansen att träffa ökar med 10 %, och man slår bara en gång för att se om man träffar, och var kulorna slår in i det olyckliga offret.

TUNGA VAPEN

De flesta tunga vapen borde egentligen inte kräva någon närmare beskrivning. De är inte bärbara,



Get some. Get some!



Dom två Tatsu för Target och Tradd gör upp om marknadsandelar

magasin är inte intressant, o s v. Rollpersonerna lär inte komma över luftvärnskanoner, neutronbomber och laserkanoner. Gör de det kallar man in militära styrkor mot dem, till exempel Nestlé-Nasa Orbital Commandos i exto-rustningar, beväpnade med plasmakarbiner. (I det forntida lilla landet Sverige kallades militär in så fort någon privatperson kommit över en liten automatkarbin. Så värst mycket tolerantare är inte megaföretagen.)

Vad gäller skadan är tunga vapen för det mesta ointressanta vid skadeberäkningar mot människor. De är avsedda att sänka flygplan eller skepp, göra hål i pansarvagnar och i hus. Det är svårt att mäta sådana effekter regelmässigt. Vi har med förslag till skadeberäkning, men de är avsedda att användas tillsammans med spelledarens sunda förnuft och dramatiska fantasi för att skapa önskad effekt.

Tunga vapen styrs i allmänhet helt automatiskt av målsökningsdatorer kopplade till synkroniserade multisensesikten. Skytten bestämmer bara målet och kontrollerar att allt fungerar.

RUSTNINGAR

Rustningsindustrin började utvecklas kraftigt i mitten av 2000-talet, när man började utveckla avancerade rustningar för att skydda sina välutbildade soldater. Ny vapenteknik och ny strategi gjorde att soldaternas utbildning fick allt större betydelse och man började skydda dem bättre.

De mer avancerade rustningarna kräver träning för att användas. Varje typ av rustning kräver en egen färdighet, som bara lärs ut av militära styrkor och av polisstyrkor. En helt otränad individ kan använda ballistisk rustning, men får –10 % på alla färdigheter. Strids-, attack- och extorustningar kräver en respektive färdighet för att alls kunna användas. De tre färdigheterna liknar varandra, så någon tränad i stridsrustning kan använda en motsvarande tung attackrustning hjälpligt (–10 % på alla färdigheter). Den som är tränad i avancerad rustning av något slag kan obehindrat använda ballistisk rustning.

Dokument slut. . .

1900-TALSVAPEN

Revolvrar

Fattn	Färd	Namn	Kal	STY	Skad	Räck	Oml	Salva	EV	Pris
1/2H	Pist.	Ruger SP101	.38	7	3T6	27	2	3	2	2 400
1/2H	Pist.	S&W M10	.38	7	3T6+1	27	2	3	2	2 600
1/2H	Pist.	S&W M19	.357	11	4T6-1	35	2	3	2	3 000
1/2H	Pist.	Ruger GP100	.357	11	4T6	35	2	3	2	3 100
1/2H	Pist.	Ruger Redh.	.44	13	5T6	30	2	3	2	3 900

Automatpistoler

Fattn	Färd	Namn	Kal	STY	Skad	Räck	Oml	Salva	EV	Pris
1/2H	Pist.	Walth TPH	.22	4	1T8+1	23	0	6	5	1 900
1/2H	Pist.	Walth TPH	.25	4	1T8+1	20	0	6	5	1 900
1/2H	Pist.	Beretta 84	.380	7	3T6	20	0	6	2	4 400
1/2H	Pist.	H&K VP70	9	8	3T6	25	0	6	4	4 500
1/2H	Pist.	Glock 17	9	8	3T6	25	0	6	3	4 800
1/2H	Pist.	S&W 5906	9	8	3T6+1	25	0	6	4	4 900
1/2H	Pist.	Ruger P85	9	8	3T6+1	25	0	6	4	4 900
1/2H	Pist.	Brown H-P	9	8	3T6+1	25	0	6	3	5 000
1/2H	Pist.	Beretta 92F	9	8	3T6+2	25	0	6	2	5 500
1/2H	Pist.	S&W 4506	.45	10	4T6	20	0	6	4	5 500
1/2H	Pist.	IAI Autom III	.30	13	4T6	43	0	6	5	5 400
1/2H	Pist.	IMI Des Eag	.357	11	4T6	35	0	6	5	5 500
1/2H	Pist.	IMI Des Eag	.44	13	5T6	30	0	6	5	6 000
1/2H	Pist.	Grizzly	.45	15	5T6+1	30	0	6	3	6 400

K-Pistar

Fattn	Färd	Namn	Kal	STY	Skad	Räck	Oml	Salva	EV	Pris
1/2H	Auto.	Sterling	9	9	3T6+1	60	0	9	4	10 200
1/2H	Auto.	CAR-15	5.56	9	4T6	80	0	12	6	12 100

Automatkarbiner

Fattn	Färd	Namn	Kal	STY	Skad	Räck	Oml	Salva	EV	Pris
2H	Auto.	Steyr Aug	5.56	9	4T6-1	160	0	12	4	14 900
2H	Auto.	H&K G11	4.7	8	4T6	140	0	15	2	15 800
2H	Auto.	AK-74	5.45	9	4T6	140	0	12	2	15 600
2H	Auto.	SA 80	5.56	9	4T6	160	0	12	3	15 400
2H	Auto.	Galil ARM	5.56	9	4T6	160	0	12	4	15 200
2H	Auto.	AKM	7.62	11	5T6	140	0	9	2	16 300
2H	Auto.	FN-FAL	7.62	12	5T6	170	0	9	4	16 100

Prickskyttegevär

Fattn	Färd	Namn	Kal	STY	Skad	Räck	Oml	Salva	EV	Pris
2H	Gev.	SVD	7.62	9	5T6	220	0	6	5	5 900
2H	Gev.	L42	7.62	9	5T6	240	2	3	2	6 200
2H	Gev.	WA-2000	.300	10	5T6+1	205	0	6	5	6 100

Hagelgevär

Fattn	Färd	Namn	Kal	STY	Skad	Räck	Oml	Salva	EV	Pris
2H	Gev.	Winch Def	12g	12	spec.	25†	2	4	2	5 000
2H	Gev.	H&K CAW	12g	12	spec.	25	2	10	5	4 100

Kulsprutor

Fattn	Färd	Namn	Kal	STY	Skad	Räck	Oml	Salva	EV	Pris
2H	Auto.	Bren	7.62	15	5T6	205	1	12	4	22 100
2H	Auto.	DSjK	12.7	23	5T10	220	1	9	5	27 300

†Avsågat hagelgevär har Räckv. 20

2000-TALSVAPEN

PROJEKTILVAPEN

Fattn	Färd	Namn	Kal	STY	Skad	Räck	Oml	Salva	EV	Pris
1	Pist	Automatpist	10	12	3T6	20	0	10	1	3 000
1	Pist	Terminator	20	15	5T6	30	0	3	3	5 000
2	Gev	Karbin	5	10	4T6	300	2	5	2	7 000
2	Auto	Automatkarb	5	12	3T10	300	2	100	2	25 000
1	Auto	Maskinpist	5	12	3T6	15	0	50	3	15 000
2	Gev	Pumphagel	12	12	†	30	1	7	2	5 000
2	Auto	Autohagel	12	13	†	50	1	20	2	15 000
1	Pist	VARAMpist	10	10	†	20	3	5	1	10 000
2	Gev	VARAMkarb	10	10	†	150	3	5	2	15 000
1	Auto	Flechpistol	2	8	6T6	10	0	10	3	50 000
2	Auto	Flechkarbin	2	8	8T6	50	1	10	4	90 000
1	Pist	Keramikpist	5	8	2T6	15	—	5	1	2 000
1	Pist	Raketpistol	15	15	5T10	50	2	5	2	8 000
2	Gev	Raketkarbin	15	12	8T10	500	2	5	3	20 000
2	Auto	Autorakkarb	15	15	8T10	500	2	30	4	50 000
1	Pist	Nålpistol	1	5	*	10	1	5	1	4 000
1	Gev	Nålkarb	2	5	*	30	1	5	2	10 000
1	Pist	Sökpistol	7	10	4T6	50	2	5	3	70 000
2	Gev	Sökkarbin	7	10	7T6	50	2	5	3	130 000

GAUSSVAPEN:

Fattn	Färd	Namn	Kal	STY	Skad	Räck	Oml	Salva	EV	Pris
1	Auto	Gausspistol	2	10	5T10	300	0	10	5	150 000
2	Auto	Gausskarbin	3	8	10T10	450	0	10	6	500 000

ENERGIVAPEN:

Fattn	Färd	Namn	STY	Skad	Räck	Oml	Salva	EV	Pris
1	Pist	Laserpistol	6	5T6	50	0	10	1	6 000
2	Gev	Laserkarbin	8	6T10	500	0	50	1	20 000
1	Pist	Neuronpistol	6	8T6	20	0	5	1	12 000
2	Gev	Neuronkarb	8	12T6	50	1	5	1	30 000
1	Pist	Bedövpistol	5	*	10	0	5	1	3 000
2	Gev	Bedövkarb	8	*	50	1	5	1	12 000
1	Pist	Disruptor	8	5T10	5	0	5	8	250 000
2	Gev	Disruptkarb	10	8T10	25	0	5	9	750 000
2	Gev	Plasmakarb	15	2T100	150	0	10	5	1 milj
1	Pist	TASP	8	*	50	0	1	4	1 000
2	Gev	TASPkarb	8	*	100	0	1	4	4 000

ELDKASTARE:

Fattn	Färd	Namn	STY	Skad	Räck	Oml	Salva	EV	Pris
1	Pist	Handeldkast	12	5T6	10	5	1	7	15 000
2	Gev	Eldkastare	15	10T6	30	5	1	8	40 000

TUNGA VAPEN:

Fattn	Färd	Namn	STY	Skad	Oml	Salva	EV	Pris
2	*	Granatkast	15	8T10	5	3	5	100 000
1	Pist	P-skott	15	1T100	—	1	—	25 000
1	Pist	Hornet	15	1T100	—	1	—	25 000
2	Auto	Maskingev	18	10T10	5	50	3	50 000
—	*	Automatkan	—	20T10	5	10	3	500 000
—	*	Neuronfält	—	*	—	1	5	1 milj
—	*	TASPfält	—	*	—	1	7	1 milj
—	*	Laserkanon	—	5T100	8	10	3	2 milj
—	*	Plasmkanon	—	10T100	10	10	7	5 milj

RUSTNINGAR:

Namn	Proj	Energi	Närstr	Vikt	Skyddar	Pris
Ball.väst	8	5	3	4	Bröst/mage	3 000
Ball.dräkt	14	8	5	8	Allt utom huvud	18 000
Stridsuni	5	1	3	3	Hela kroppen	5 000
L Ball.rust	12	6	8	20	–”–	100 000
T Ball.rust	16	8	12	25	–”–	150 000
L Stridsrust	20	16	12	12	–”–	200 000
T Stridsrust	25	20	16	20	–”–	300 000
Mek Str.rust	30	20	25	(30)	–”–	500 000
L Att.rust	25	18	18	15	–”–	300 000
T Att.rust	30	20	25	25	–”–	450 000
Mek Att.rust	35	25	25	(40)	–”–	600 000
Exto-rust	50	30	100	(250)	–”–	6 milj
Metropolrust	10	8	8	8	Allt utom huvud	20 000
SVOTrust	12	8	10	8	Hela kroppen	30 000
Rymddräkt	5	3	8	20	–”–	95 000

NÄRSTRIDSVAPEN:

Fattn	Färd	Namn	STY	Skad	Pris
1	Kniv	Vibrodolk	8	3T6	1 000
1	1-H	Vibrosvärd	10	5T6	15 000
1	1-H	Elektrovärja	8	4T6	9 000
1	1-H	Monofilsvärd	12	10T6	95 000
1	1-H	Chockbatong	5	*	1 000
1	Obev	Ch-handsk	—	*	1 000
1	Kniv	Sökdolk	—	3T6	75 000
1	1-H	Neuronpiska	—	*	6 000


ÄVENTYRSSPEL